
GAME BOY: FOTOS SUPER NÍTIDAS NO DARKWING DUCK
GRÁTIS ADESIVO VIDEOGAME
VideoGame
ANO 3 - Nº 28
Cr$ 149.000,
TAZ-MANIA
AGORA NO SUPER NES
COMO PROVOCAR A MAIOR INDIGESTÃO
JURASSIC PARK
DIRETO DOS EUA
OS DINOSSAUROS VIRARAM GAME
FLASHBACK
PASSWORDS INÉDITOS DESTE MEGA INCRÍVEL
MOURA
CHICAGO
NOSSO EDITOR FOI NA MAIOR FEIRA DE GAMES
Final Fight 2
ADRENALINA NO SUPER NES:
AS PORRADAS CERTAS PARA CADA CHEFE
SIGLA
WARIO E SONIC 3, SUCESSOS DA FEIRA



STREET FIGHTER II
LICENSED BY Nintendo
CAPCOM USA
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
POWER
RESET
EJECT
Nintendo
Nintendo e Super Nintendo são Marcas
O MELHOR VIDEOGAME DO MUNDO.
LKC VÍDEO DO BRASIL
LOS ANGELES
MIAMI
B. AIRES
TOKIO
TAIPEI
HONG KONG
A **LKC Vídeo do Brasil** é especializada na distribuição da linha de produtos NINTENDO, oferecendo a você e sua locadora maior agilidade na importação e distribuição de consoles, cartuchos e acessórios a um preço justo e compatível com o mercado mundial. Por essa razão, você terá sempre acesso imediato aos lançamentos internacionais e condições de tornar-se uma Central de Distribuição e Revenda para outras locadoras. Nesta nova fase de expansão, a **LKC Vídeo do Brasil** busca novos parceiros interessados em ótimos investimentos nesse segmento que junta o melhor em videogame no mundo com a melhor opção em franchising do Brasil.
Ligue: (011) 954-9418 e confira.

A MELHOR FRANQUIA DO BRASIL.

CONSULTE NOSSA LOJA MAIS PRÓXIMA DE VOCÊ.

★ NOVA

LKC SÃO PAULO-SP - TATUAPÉ - R.Apucarana, 1.209
Tel.:(011) 217-3424 - (011) 296-6907
LKC SÃO PAULO-SP - MOÓCA - R. do Oratório, 1.240
Tel.:(011) 264-6734
LKC SÃO PAULO-SP - BROOKLYN - R. Guararapes, 204
Tel.:(011) 535-4981
LKC GUARULHOS-SP - R. Barão de Mauá, 716 - Centro
Tel.:(011) 209-0537
LKC MOGI DAS CRUZES-SP - R. Otto Unger, 158
Tel.:(011) 469-9125
LKC BRASÍLIA-DF - SCLN 210 - Bloco C - Loja 33/35
Tel.:(061) 273-9083
LKC FOZ DO IGUAÇÚ-PR - R.Manoel Rodrigues Filho, 41
Tel.:(0455)22-2969
LKC CURITIBA-PR - R. 24 de Maio, 765
Tel.:(041) 225-5432
LKC GOIÂNIA-GO - Shopping Center Bouganville - Térreo 1
Tel.:(062) 241-7171
LKC CAXIAS DO SUL-RS - R. Pinheiro Machado, 1.407
Tel.:(054) 221-3456
LKC POUSO ALEGRE-MG - R. Cel. Otávio Meyer, 160
P.A. Shopping - 4. piso - Tel:(035) 421-4198
LKC FORTALEZA-CE - Av. Eng. Santana Júnior, 2.828
Tel.:(085) 234-6763 - Fax:(085) 234-2545
* **LKC MANAUS-AM** - Villa's Shopping - Loja C/D - Adrianópolis
Tel.:(092) 611-3856
* **LKC BELÉM-PA** - Av. Gov. José Malcher, 1.677 - Altos
Tel.:(091) 222-4190 - Fax:(091)222-1414
* **LKC RIO DE JANEIRO-RJ** - R. Conde de Bonfim, 346 - SL 204
Tel.:(021) 228-4040 / 567-1818
* **LKC CURITIBA-PR** - R. Visconde de Guarapuava, 5.090
Bairro Batel - Tel.:(041) 242-4726
* **LKC SÃO PAULO-SP** - Shopping Ibirapuera, Loja 158
Piso Jurupis - Tel.:(011) 542-2584 / 543-7403
* **LKC SÃO PAULO-SP** - Shopping Aricanduva, Loja 127
Tel.:(011) 271-8062
* **LKC GUARATINGUETÁ-SP** - R. São Francisco, 97
Tel.:(0125) 32-1929
* **LKC SALVADOR-BA** - R. Bernardo Martins Catarino, 171
Loja 05 - Barra - Tel.:(071) 235-5171

BREVE ABC/SP

FRANCHISING • LOCAÇÃO • VENDAS

PLAY-GAME EM TODAS AS LOJAS • REMETEMOS PARA TODO O BRASIL.
O MELHOR PREÇO DO MERCADO.

LKC
VÍDEO DO BRASIL

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
R. Mateus José, 1233 - V. Maria Baixa - CEP 02166 - Tel.: (011) 954-9418
FAX: (011) 954-8392 - São Paulo - SP

CRIAÇÃO



Index

Fique bem atento: não troque o "M" pelo "W". Um é o Mario Bros, bonzinho e esperto, que você já conhece. O outro é o Wario, malvado e sacana. E esta é apenas uma das centenas de super-novidades que nosso editor Mário Fittipaldi trouxe de sua viagem aos Estados Unidos. Ele participou da principal feira de videogame do mundo, a Summer Consumer Electronics Show, em Chicago. Vale a pena viajar com o Mário (o Fittipaldi, e não o Bros). Isso, se você quiser contar para sua turma todos os próximos lançamentos, para todos os sistemas de games. Você também não pode perder a reportagem sobre como foi feito o jogo Jurassic Park, com todos os dinossauros. Está demais. Sem falar nas estratégias e dicas para muitos jogos que lotam essa nova edição de VIDEOGAME.
Dê pause no game e preste atenção em VIDEOGAME. *Depois de devorar esta edição você vai ser o mais bem informado de sua turma. Além, é claro, de detonar em Flashback, de Mega, ou no Bubsy de Super Nintendo.*

Roberto Araújo

CAPA: CRIAÇÃO PAULO AFONSO SOARES
ILUSTRAÇÕES DIVULGAÇÃO

FOTO: STUDIO NORBERTO MARQUES


146 MEGA
DE FORÇA E
MÚSCULOS...
WORLD HEROES 2™
100
THE 100MEGA SHOCK!

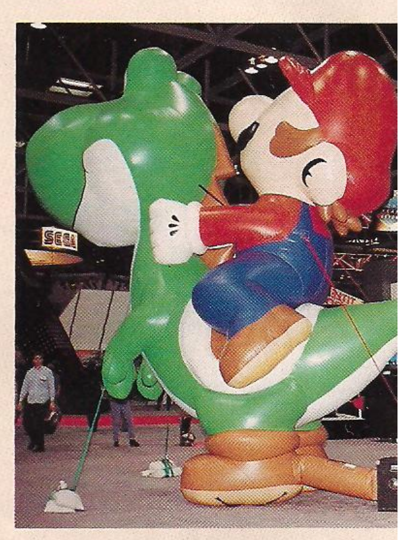
Os brigões de Street Fighter II podem perder seu ''reinado'' para os dinossauros de Jurassic Park. Pelo menos é o que se imagina depois de visitar a **1993 Summer Consumer Electronics Show**, *realizada em Chicago, EUA, entre os dias 3 e 6 de junho. Esta edição de uma das maiores feiras de videogame do mundo apenas confirmou o que já se esperava há algum tempo: a dinomania veio com tudo, e para vários sistemas. Em compensação, Chun-Li, Guile, M. Bison e cia. contratacam com novas versões, mais poderosas, para Mega e Super NES. A briga vai ser boa.*

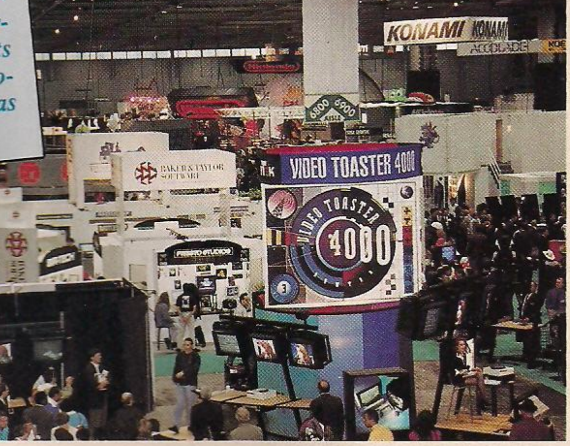
Jurassic Park, *por exemplo, sai em versões para Sega CD — foi o primeiro game produzido no Sega Multimedia Studio, em Redwood, Califórnia (EUA) — e Genesis, que é o nosso Mega Drive. O game para Sega CD arrasa: toda a movimentação do cenário é feita na perspectiva do jogador, num verdadeiro show de rotação de cenário. A versão para Mega é mais simples, no tradicional formato plataforma. Mas não deixa de ser interessante (veja reportagem nesta edição).*

A Nintendo não podia ficar de fora desta febre jurássica, e contra-ataca com versões para Super Nintendo, Nintendo 8 bits e Game Boy. Essas três versões foram produzidas pela **Ocean**, *e estavam expostas com destaque na feira.*

Feira de Chicago: Um show de games

Dos EUA, ***VIDEOGAME*** *trouxe todos os lançamentos que você ainda vai jogar.*

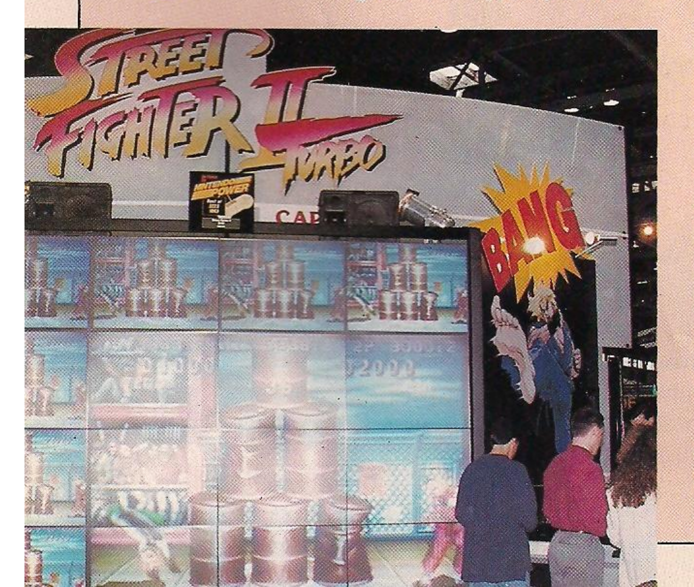




FOTOS: MARIO FITTIPALDI

Street Fighter

Quem não estiver dando a menor bola para os monstrengos jurássicos pode esperar duas novas versões de Street Fighter II, em que é possível — finalmente! — lutar com os chefes e contra os chefes. A versão **Champion Edition** sai para Mega, com 24 mega de memória, enquanto que a versão **Turbo** sai para Super Nintendo. E não decepcionam. A versão para Mega fica ainda mais emocionante com o novo controle de seis botões que a Sega está lançando, enquanto que o cartucho para Super Nintendo promete muitas novidades: Chun-Li agora tem magia e todos os lutadores podem soltar suas temíveis mágicas no ar, durante um salto. As duas versões também estão mais rápidas, exigindo mais domínio e atenção dos jogadores.



Street Fighter II Turbo (Super NES), no telão: agora dá para jogar com os chefes.

O Brasil, pela Nintendo.

A Nintendo está chegando no Brasil com toda a força e mais cedo do que se imaginava. Quem garante é o executivo Michael Schachter, responsável pelos negócios da Nintendo na América Latina. Schachter recebeu Mário Fittipaldi, editor de ***VIDEOGAME***, *no estande da Nintendo na CES, em Chicago (EUA), no dia 6 de junho, e falou sobre o mercado brasileiro, pirataria e novos produtos. Saiba agora o que rolou no papo!*

Pirataria

A pirataria é um problema bastante sério, e que causa um prejuízo da ordem de US$ 2 bilhões por ano à Nintendo. Exatamente por isso, temos tomado medidas bastante agressivas para combatê-la em todos os países onde a Nintendo é representada oficialmente. Usamos de todos os recursos legais à disposição na



Nintendo, Sega e produtoras de games lotaram o pavilhão norte do McCormick Place, em Chicago (EUA). Foi uma grande festa, com lançamentos para todos os sistemas.



Mario & Wario: para jogar com o mouse.



Mario e Yoshi (esq.) eram destaques. Acima, o novo Super Mario All Stars.

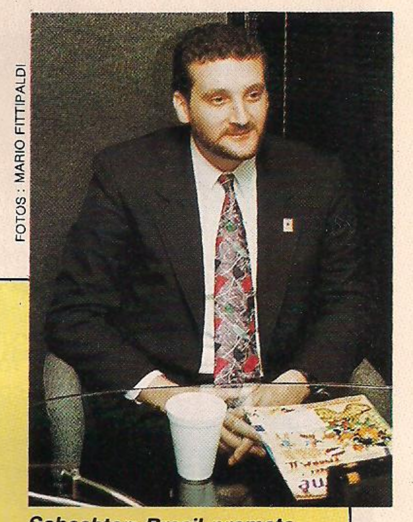
FOTOS: DIVULGAÇÃO

NINTENDO

Além da festa dos lagartos pré-históricos e dos lutadores mais famosos do mundo, havia muita novidade no estande da Nintendo — desta vez, competindo em espaço com estande da Sega. O destaque ficou para o game **FX Trax**, a nova sensação do **chip FX**, que estreou em **Star Fox**. O game — de corrida, e que repete a tecnologia de gráficos poligonais — ainda não estava pronto, mas o "demo" despertou muita curiosidade do público.

Para comemorar a incrível marca de 100 milhões de jogos do Mario vendidos no mundo, a Nintendo lança um game que é uma verdadeira festa para o Super Nintendo: **Super Mario All-Stars**. O cartucho reúne, de uma só vez, os três games que fizeram sucesso em 8 bits, **Super Mario Bros. 1, 2 e 3**, e também um quarto game inédito: **Super Mario Bros: The Lost Levels**. Para Luigi nenhum botar defeito.

Ainda na nova leva de games, a Nintendo apresenta Wario — isso, é Wario mesmo! Agora o encanador tem um sósia vilão bem engraçado. A versão para Super NES é um game de estratégia bem divertido, e pode ser jogado com o **Mouse** lançado juntamente com **Mario Paint**, no ano passado. Wario também aparece no Game Boy. **Wario's Adventure** é um game de aventura, e o jogador deve impedir que o canastrão construa seu tão sonhado castelo. ▸▸▸



FOTOS: MARIO FITTIPALDI

Schachter: Brasil promete.

tentativa de atacar a fonte da pirataria, e temos tido bons resultados. Na América Latina, conseguimos praticamente erradicar a pirataria no Chile e diminuir bastante o problema no México. No Brasil, a Playtronic (associação da Estrela e Gradiente que vai produzir os videogames Nintendo no Brasil) já está tomando as medidas legais necessárias, e certamente poderá contar com o apoio da Nintendo para quaisquer ações.

Brasil

*A Playtronic vai produzir, inicialmente, uma versão do Super Nintendo americano adaptado para o sistema de cor da televisão brasileira, o PAL-M. Também vai lançar uma boa coleção de **softwares** da Nintendo e alguns de empresas licenciadas. Em julho estarei no Brasil para anunciar, junto com os diretores da Playtronic, a entrada oficial da Nintendo. Os produtos estarão no mercado já para o início de outubro (no dia da criança).*

As perspectivas da Nintendo quanto ao mercado são as melhores possíveis. É claro que é muito cedo para fazer qualquer projeção, mas acreditamos que há potencial para se atingir cerca de 10% do mercado americano. Será, para todos nós, um grande desafio ocupar uma boa fatia desse mercado.

CD-ROM

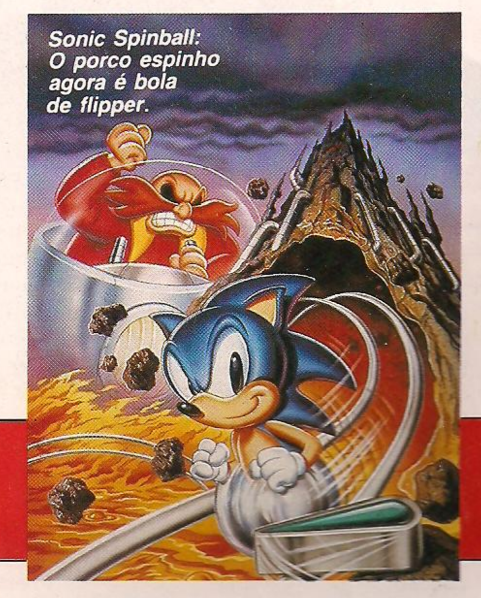
*A Nintendo continua reafirmando sua posição a respeito do CD-ROM. Apesar de já termos toda a tecnologia desenvolvida para o **hardware** (o leitor de jogos em CD), ainda não acreditamos que os jogos chegaram a um nível de sofisticação que seja muito superior aos jogos em cartuchos. O produto final seria caro e não traria muitas vantagens ao consumidor. Quando a tecnologia de produção de jogos atingir o nível de ação que queremos dar ao consumidor, então o momento do lançamento terá chegado.*

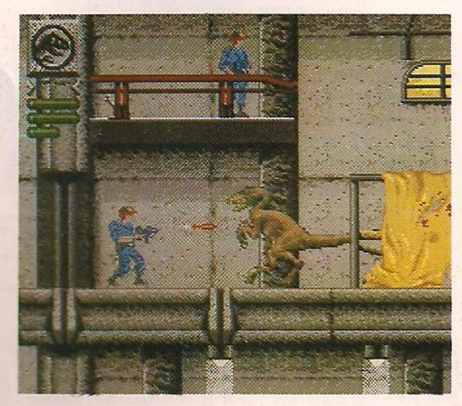
Super FX

*A tecnologia **FX** (pronuncia-se "efécs", que lembra a palavra **effects**, efeitos em inglês) é bastante avançada, e pode trazer jogos com muita ação e emoção. No momento, a Nintendo pretende desenvolver esta tecnologia ao máximo, pois ela foi muito bem recebida pelo público. Star Fox, por exemplo, vendeu um milhão de cartuchos nas primeiras 24 horas do lançamento, batendo o recorde de **Street Fighter II** (no total, **SF2** vendeu mais, mas está no mercado há muito mais tempo).*

*A Nintendo está trabalhando em mais três **softwares** com a tecnologia **FX**. Um deles, o **FX Trax**, é um game de corrida de automóveis, bastante emocionante. Este game está sendo apresentado aqui na feira, mesmo com apenas 40% do programa concluído. O produto final, que chega às lojas em dezembro, será bem mais rápido, e com os cenários melhorados. Infelizmente, ainda não posso divulgar quais serão os próximos títulos. Apenas que eles estarão à venda no início de 1994. Quem sabe não falamos deles aí no Brasil, em julho...*

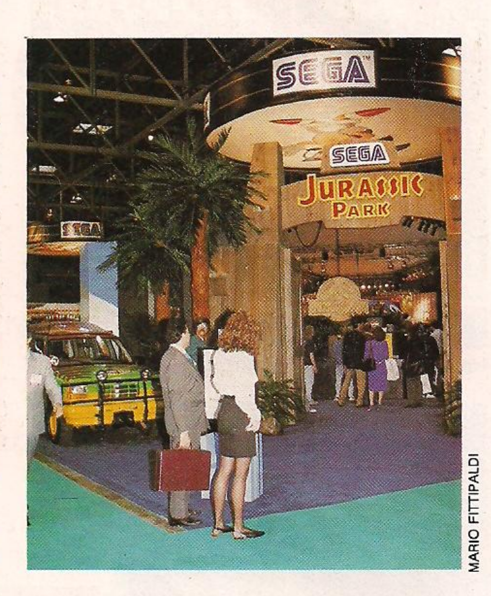
CHICAGO


Sonic Spinball: O porco espinho agora é bola de flipper.



SEGA

Jurassic Park foi o destaque da Sega, em área especial. À esquerda, o game dos dinos para Mega.



MARIO FITTIPALDI

Na Sega, o grande destaque ficou por conta de novos jogos com Sonic, o porco-espinho. **Sonic Spinball** é um **pinball** (flipper) bastante rápido, em que o personagem supersônico dá uma de bola e ricocheteia alucinadamente por um cenário bastante colorido. O game sai para Mega Drive em data que será anunciada somente em novembro deste ano. Sonic também ganha novo game no portátil Game Gear: **Sonic Chaos**. Em **Sonic 2**, Sonic e Tails recuperam as seis esmeraldas do caos. Agora, Robotnik roubou a esmeralda vermelha. Você terá de proteger as outras cinco e ainda recuperar a que foi roubada. É possível jogar com Sonic ou com Tails — os jogos ficam diferentes — e a aventura, segundo a Sega, é a mais rápida do porco-espinho. Chega em novembro.

Além da sonicmania, a Sega estava apresentando seu novo controle interativo para o Mega, o **Activator**. Composto de sensores infravermelhos que circundam o jogador, o **Activator** pode captar os movimentos do jogador e transmiti-los ao jogo. **Eternal Champions** é o primeiro game de luta que utiliza este controle. São 11 lutadores e 24 Megabits de memória. Para vencer, vai ser preciso mesmo suar a camisa...

Outra boa novidade é o **Sega VR**, um sistema de realidade virtual que coloca o jogador dentro do jogo. O game mostrado, ainda muito simples e de baixa definição, insere o jogador em um planeta estranho que está sendo invadido por monstros. Sua missão será olhar para eles (para posicionar a mira) e atirar. O game ainda está um pouco lento, mas como trata-se apenas de um protótipo, pode-se aguardar boas novidades do sistema.

O Sega CD também tem novidades: trata-se do sistema **QSound**, desenvolvido pela Archer Comunications, uma empresa especializada no setor de áudio. O sistema faz com que o som se movimente pelo ambiente, aumentando a sensação de profundidade do jogo. **Ecco The Dolphin** é o primeiro game para Sega CD a utilizar o **QSound**.

Finalmente, a Sega apresentou seu novo controle de seis botões, que aumenta em muito a possibilidade de movimentação dos personagens, principalmente em **Street Fighter II Champion Edition** e **Alladin** (veja na seção Mega Drive), uma nova produção para Mega que conta com a animação dos Estúdios Disney.

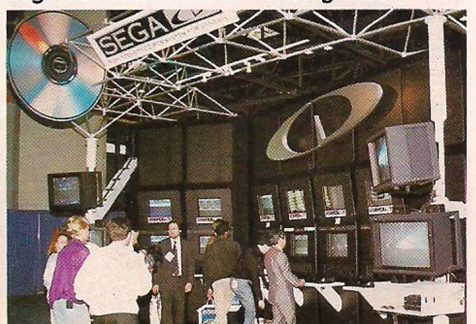
Entre os novos jogos da Sega para o Mega estão previstos **ToeJam & Earl 2**, a engraçada dupla de alienígenas **funk**, **Virtua Racing**, uma adaptação de **arcade** com gráficos poligonais, **Shinobi III** e uma nova série de esportes, que inclui **NFL Football '94 Starring Joe Montana** (futebol americano) e **NBA Action Hosted By Marv Albert** (basquete).

JÔ ELIAS

Virtua Racing: para 8 jogadores.

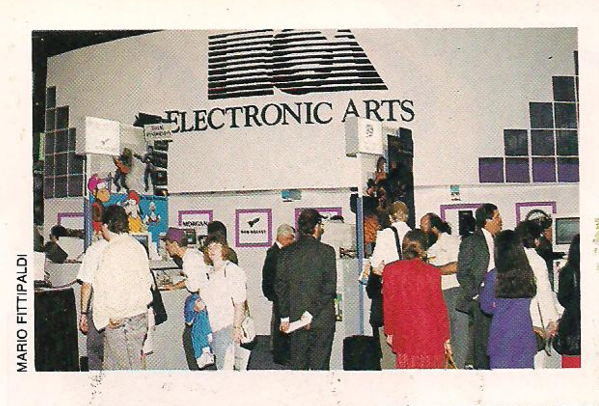


Sega CD: enxurrada de novos games.



Sega VR (esq.): realidade virtual por US$ 200 (abaixo).





MARIO FITTIPALDI

A Electronic Arts, um dos destaques entre as softwarehouses, mostrou Jungle Strike (Mega) e novos games de esportes.



FOTOS: DIVULGAÇÃO

Mortal Kombat: fotos digitalizadas...

A Acclaim também mostrou novidades. Mortal Kombat vem do arcade para todos os sistemas. Também mostrou novos games com os Simpsons.



MARIO FITTIPALDI



...no SNES (ao alto) e Mega (acima).

Games, muitos games

Além da Nintendo e Sega, muitas outras **softhouses** (empresas produtoras de jogos) licenciadas apresentavam novidades para todos os sistamas. a **Acclaim**, por exemplo, mostrava as novas versões caseiras do sensacional **arcade Mortal Kombat**, todo produzido com fotos digitalizadas. O game sai no final do ano para Super NES e Game Boy. As versões Sega (Sega CD, Mega e Game Gear) saem também no final do ano, pela **Arena**. A **Acclaim** prepara também games com os Simpsons: **Itchy & Scratchy**, o gato e rato do desenho preferido de Bart, estréia no Game Boy, e **Bart's Nightmare**, já sucesso no Super NES, ganha versão para Mega.

A **Accolade** também tinha muitos destaques. O principal era **Pelé!**, um game de futebol chocante com o Rei do Futebol, para Super Nintendo. A **Capcom** também tem novidades, mas para Super Nintendo: além de **Street Fighter II Turbo**, **Alladin** deve fazer bastante sucesso: a animação, preparada em conjunto com os estúdios Disney, é perfeita. A **Capcom** prepara também **Goof Troop** (Turma do Pateta) e **Super Mega Man**, ambos para Super Nintendo.

A festa não acaba aí. A **Electronic Arts** prepara muitos games de esportes, para Mega e Super NES, e estava mostrando o sensacional **Jungle Strike**, a seqüência de **Desert Strike**, para Mega. Imperdível. Agora a ação acontece na selva amazônica, contra uma quadrilha de traficantes de drogas. A **Hudson Soft** sai com a Bela e a Fera (**Disneys The Beauty and The Beast**) para Super Nintendo, a JVC ataca de **Monkey Island**, sucesso nos computadores PC e que agora chega para o Sega CD.

A **Microprose** também prepara versões do sucesso em PC **F-15 Strike Eagle**, para Super NES e Sega CD. Outra **softhouse** famosa pelos games para PC, a **Psygnosis**, apresentou **Microcosm**, um chocante game de ação para o Sega CD.

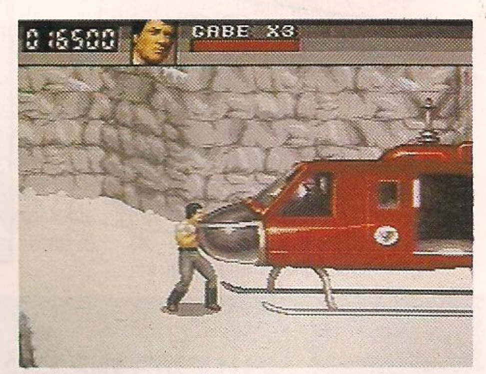
A **Sunsoft** também tem novidades: o irreverente Patolino está em **Daffy Duck: The Marvin Missions**, para Super Nintendo e Game Boy. E já que a onda é desenho animado, a **Tek Magic** tem boas novidades: **Pink Panther** — a Pantera Cor-de-Rosa — sai para Mega e Super NES e **Silvester & Tweety** — Frajola e Piu-Piu — sai para Mega. A **U.S. Gold** também ataca de **comics**, e lança **The Incredible Hulk** para Mega. Entre os games de luta, **Art of Fighting**, um grande sucesso para Neo Geo, vai sair para Super Nintendo pela **Takara**.

Entre os destaques finais estão os games da **Sony ImageSoft**. A empresa prepara versões de dois incríveis sucessos do cinema, **Cliffhanger** (com Silvester Stallone) e **Last Action Hero** (com o fortão Schwarzenegger). Os games saem para todos os sistemas Sega e Nintendo, exceto **Last Action Hero**, que só não sai para o Game Boy. Embora já meio decadentes, as Tartarugas Ninja atacam de novo no Mega e Super NES, em **Tournament Fighter (Konami)** e os sapos guerreiros atacam em duas versões: **Battlemaniacs**, para Super Nintendo, e **Battletoads Double Dragon**, um game comemorativo que reúne personagens e cenários dos dois grandes sucessos da **Tradewest**, para o Nintendo 8 bits. Enfim, novidade para ninguém botar defeito.

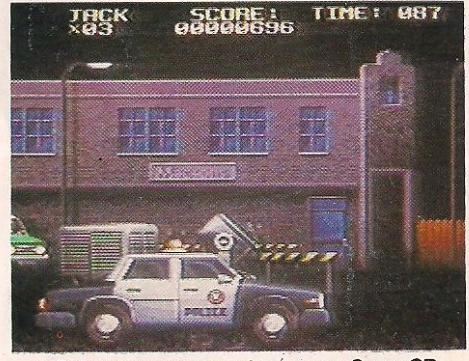
Mário Fittipaldi,
enviado especial a Chicago, EUA



Pelé!: o Rei volta ao futebol.



Cliffhanger, com Stallone...



...e Schwarzenegger: cinema no Sega CD.

CHICAGO Click



- A Sega lança o Genesis 2, uma versão com novo desenho do Genesis, e que inclui Sonic The Hedgehog 2 no pacote. O Sega CD também ganhou novo desenho, e agora é encaixado ao lado do Genesis. Os preços nos EUA: US$ 229,99 para o Sega CD e US$ 129,99 para o Genesis.



- No último dia da CES (6 de junho) foi permitida a entrada do público. Uma multidão alucinada para ver as novidades invadiu o pavilhão do **McCormick Place**, onde foi realizada a feira, e ignorou o preço do ingresso — aliás, bem salgado: US$ 10.



- A Nintendo também reformulou seu console de 8 bits. A principal mudança foi no desenho e no tamanho, que não é maior do que um caderno escolar pequeno. O cartucho não fica mais embutido no console.

- **Mario is Missing** (Super NES) é uma aventura estrelada por Luigi, que deve encontrar seu irmão. Curiosidade: é a primeira vez que um game com a dupla italiana não é produzido pela Nintendo. O game sai pela **Mindscape**.

- A **3DO** apresentou seu novo CD interativo, cujo sistema será licenciado para quem se interessar a produzir. A Panasonic já se interessou, e mostrou o aparelho. Os jogos (em CD, é claro) estão sendo produzidos por pesos pesados como **Electronic Arts, Sony ImageSoft, Virgin Games, Accolade** e muitas outras.



FOTOS: DIVULGAÇÃO

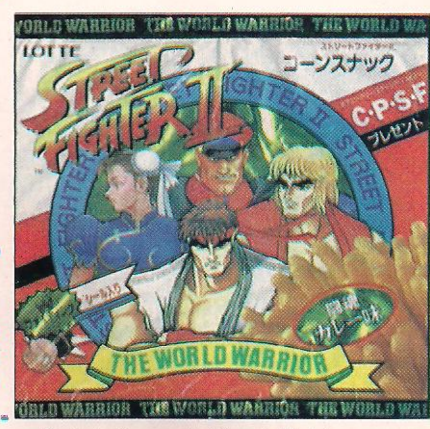
MARIO FITTIPALDI

- No seu estande a Nintendo promoveu um desafio ao seu fera, Jeff Hansen. Quem vencesse o garoto no novo game **Super Mario All Stars** levava um prêmio surpresa. Só que Jeff (de camisa vermelha) era mesmo fera: não perdia para ninguém.

- O basquete sempre esteve em alta entre a garotada local. Mas, desta vez, a febre chegou ao exagero. Explica-se: o Chicago Bulls, o time local, havia ganho a batalha contra o New York Knicks e vencido a conferência do Leste da NBA. Os bonés vermelhos indicavam que a sensação da galera de Chicago devia ser parecida com a dos campeões palmeirenses de São Paulo...

BITS

Promoção LKC
Não percam!!! Na próxima edição sairá o resultado da SUPERPROMOÇÃO LKC-VIDEOGAME. Confiram!!!



Os lutadores de Street Fighter, agora também para comer.

Para lutar e comer

Se você é daqueles fissurados por Street Fighter 2, se liga na última: a galera do Japão já está se deliciando com os salgadinhos de milho dos seus lutadores preferidos. A responsável pelo lançamento é a Lotte Foods.

VideoGame news

Proibido para menores

Os responsáveis pela censura na Inglaterra manifestaram-se pela primeira vez sobre um jogo de videogame. Isso mesmo: Night Trap (Sega CD) passou pela tesoura e só foi liberado para os jogadores maiores de 15 anos. O problema alegado foi o excesso de violência do game. Já pensou se a moda pega?

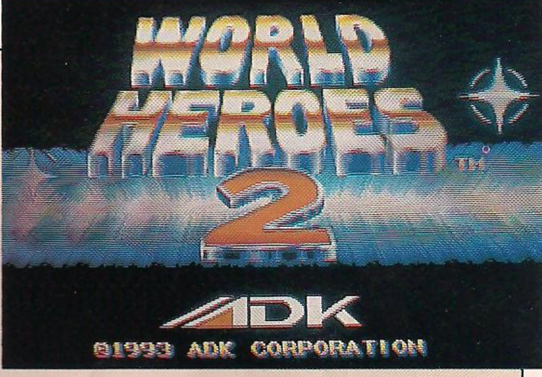
Já que se falou em justiça, a moda inglesa parece que vai pegar nos EUA. A Justiça norte-americana quer também controlar a violência nos games e submetê-los à mesma legislação dos filmes para TV e cinema. Os jogos seriam então divididos em três categorias: GA (General Audience, ou audiência geral), para todas as idades; MA-13, para maiores de 13 anos; e MA-17, para maiores de 17 anos.

Games em Guarulhos

A galera de Guarulhos está rindo à toa! Isso porque desde que a locadora, e atualmente representante da LKC, TILT'S GAMES (Rua Barão de Mauá, 716, Centro - f:011 209-0537) abriu por lá, ninguém mais ficou por fora dos melhores lançamentos em cartuchos e equipamentos. A TILT'S, de quebra, tem uma sala para que você jogue seu cartucho predileto em Arcades, ou mesmo para "testar" algum cartucho antes de locá-lo. E mais: em breve, será inaugurado um barzinho para os sócios. Confira!

Porradas com emoção

World Heroes 2 já está chegando por aqui em máquinas arcades e cartuchos para Neo-Geo. A grande novidade é que o game conta com seis novos personagens. Fuuma, Janne, J. Carn, Hanzou, Kim Dragon, Brocken, Muscle Power e Rasputin, que você já conhece, vão ter de se entender agora com Mudman, Shura, J. Maximum, Ryoko, Captain Kidd e Erik. Não vai ser fácil!



World Heroes 2 (Neo Geo): novos lutadores.

FOTOS: DIVULGAÇÃO

World Heroes 2 tem ainda magias fenomenais, personagens gigantes e um novo modo de jogo: o **Death Match**. Nesta luta da morte os lutadores duelam em uma arena, minada por bombas e cercada por fios de alta tensão. Aqui, encostou, tomou!

III Videogame Shopping Festival

A Tilt's Games, em Guarulhos

FOTOS: DAUMER DEGIULI

O III Videogame Shopping Festival está cheio de novidades. A primeira delas é que as classificações para o supercampeonato serão diárias. Os vencedores concorrerão em 1.º de Agosto, último dia do festival, a bonés, camisetas e consoles.

Outra novidade é que os feras terão de arrasar em mais de um sistema. Diferente do ano passado, quando a única categoria era a de Super Nintendo.

O III Videogame Shopping Festival será promovido pela Neder & Associados e acontece entre 22 de Julho e 1 de Agosto, no salão do Ciub Homs, na avenida Paulista (São Paulo, SP).

Turma do Mario em lata

Para quem gosta da turma do Mario, a Nintendo licenciou quatro refrigerantes tipo soda com sabores variados, que serão vendidos em breve no mercado norte-americano. Mario, Luigi e Yoshi estampam as latas, cuja cor é a mesma do refrigerante.





DAUMER DEGIULI



Super Nintendo feito no Brasil: mais caro que o importado?

Dúvidas

O meu Mega Drive japonês só aceita alguns cartuchos do Genesis. Gostaria de saber se com o adaptador é possível que estes cartuchos entrem. Se não for possível, quero saber se terei de comprar um Genesis ou se há algum jeito de modificar o meu console. Sai muito caro?

Marcel Yokota
São Paulo, SP

Depois do lançamento do game Ayrton Senna's Super Monaco GP II, Marcel, os jogos da Sega passaram a ter uma trava de programa justamente para que os cartuchos japoneses só funcionem no Mega Drive japonês; os cartuchos europeus só funcionem no Mega Drive europeu e, finalmente, os cartuchos americanos ou brasileiros só funcionem no Mega Drive brasileiro ou no Genesis americano. Não há nenhum adaptador possível, mas já há empresas que fazem uma adaptação no Genesis ou no Mega Drive, para que ambos funcionem com cartuchos japoneses, americanos ou brasileiros. Essa adaptação custa cerca de US$ 15, em São Paulo, SP.

Super Magicom

Oi pessoal. Eu li na **VIDEOGAME** número 25 sobre um aparelho chamado Super Magicom. Gostaria de saber: 1) O que é o aparelho? 2) Para que serve? 3) Qual o seu preço? 4) E, finalmente, se estraga o console de videogame?

Pedro Henrique Newlands
Rio de Janeiro, RJ

O Super Magicom é um copiador de jogos que funciona com o Super Nintendo, capaz de ler as informações do cartucho e passá-las para um disquete. E, como ele faz cópias de jogos, trata-se, portanto, de pirataria, que é uma ação ilegal. Apesar disso, é possível encontrá-lo em algumas importadoras, com preços que variam de US$ 400 a US$ 600. O Super Magicom não estraga o videogame.

SNES ou Mega?

Notei que na edição 25 de **VIDEOGAME**, a seção de Super Nintendo teve quatro páginas a mais que a de Mega Drive. Já na edição 26, os games para Super Nintendo ganharam duas páginas mais que os de Mega. Se vocês comprovaram que a maioria dos leitores de **VIDEOGAME** possuem o console de Mega, por que vocês deixam a seção do Super Nintendo maior?

Márcio Roberto Ferreira
São Paulo, SP

Sou colecionador da revista **VIDEOGAME**, só que fico chateado porque em várias edições tudo leva a crer que vocês preferem o sistema Sega ao Nintendo.

Robério A. Atílio
Cuiabá, MT

A revista VIDEOGAME **não tem preferência por algum sistema em especial. O que vale mesmo são os lançamentos que estão surgindo. Ultimamente, têm sido colocados no mercado maior número de jogos para o Super Nintendo, por isso o sistema ganhou algumas páginas a mais na nossa revista. Mas sempre são mostrados também os lançamentos nacionais e internacionais para o Mega Drive, além das estratégias de jogos "quentíssimos".**

Nintendo

Cansei de escrever para uma outra revista sem receber resposta. Me ajudem: será que, com a chegada da Nintendo ao Brasil, um console de Super Nintendo ficará mais caro ou mais barato que um importado?

Alson Paulo Santos
Nova Iguaçu, RJ

Ninguém sabe ainda, Alson, mas tudo indica que será mais caro do que o contrabandeado, porém, mais barato do que o importado legalmente, já que a Playtronic (associação da Estrela e Gradiente que produzirá os videogames da marca Nintendo no Brasil) deverá, como qualquer outra pessoa, pagar impostos. O preço desse equipamento contrabandeado é menor justamente porque o contrabandista não paga esses impostos — porém, trata-se de uma forma de comércio ilegal e que lesa os direitos dos legítimos produtores.

Softwarehouse

Qual é o endereço da Capcom e da Konami nos Estados Unidos?

Márcio Ramires
Bauru, SP

Aí vão os endereços, Márcio: Capcom USA, Inc.- 3303 Scott Blvd. Santa Clara, CA 95054 e Konami, Inc.-900 Deerfield Parkway, Buffalo Grove, IL 60089. Satisfeito?

Mortal Kombat

Gostaríamos de saber se o cartucho Mortal Kombat já foi lançado para o Super Nintendo e quanto custa o CD-ROM para este sistema.

Renato e Júnior
Rio de Janeiro, RJ

O cartucho Mortal Kombat e o CD-Rom do Super Nintendo ainda não foram lançados. A previsão é que Mortal Kombat seja colocado no mercado até o final do ano, nos Estados Unidos. Já para o CD-Rom não há previsão de lançamento. A Nintendo acredita que o aparelho chegaria por um preço muito alto ao consumidor final e que por enquanto o co-processador matemático Super FX pode dar conta do recado por um precinho bem mais acessível.

c l u b e s

Programação de jogos

Antes de mais nada gostaria de dizer que sou tarado por videogames e que gosto muito da revista de vocês. Agora, por favor, me respondam: existe alguma escola ou curso especial para programação de jogos em micro ou em videogame? Se existir, peço que vocês publiquem seu endereço e telefone.

Marcelo Massaro
Itatiba, SP

Infelizmente ainda não existe no Brasil uma escola ou curso especial para programação de jogos em micro ou videogame, Marcelo. Mas se você realmente está interessado no assunto, o melhor é prestar vestibular para o curso de Ciência da Computação ou Engenharia Eletrônica. Os dois cursos podem ser encontrados na Universidade de São Paulo (USP). Para se especializar em programação de jogos, depois que você virar um fera no assunto, será necessário fazer cursos de especialização no exterior, mais especificamente nos Estados Unidos ou Japão. Você pode conseguir mais informações sobre esses cursos junto aos consulados desses países, ou ainda junto às empresas produtoras de jogos.

GAME MANÍACOS EM AÇÃO -Nosso clube (que chegou ao final de mais de 120 games) oferece aos seus associados dicas dos sistemas Super NES, Mega Drive e Nintendo, carteirinha e um jornal mensal com milhares de dicas. Para ficar sócio envie 1 foto 3x4, dados pessoais e uma taxa de Cr$ 8 mil, para Rua Herculano de Freitas, 207, apto. 41, Bela Vista, CEP 01308-000, São Paulo, SP.

CLUBE MASTER - Para os fãs do Master System, Top Game, Super Famicom e Atari. Os interessados devem enviar uma carta com os seguintes dados passoais: nome, endereço, console e quaisquer dúvidas que tenham. A taxa de adesão é o valor do selo. Escreva para Rua José de Menezes, 102, Santa Cruz, CEP 23525-070, fone (021) 395-1556, Rio de Janeiro, RJ.

CLUBE ELES E ELAS - Se você tem grilos nos games do Mega Drive ou do Super NES, envie-nos uma carta com o título do jogo e você receberá um jornal completo sobre ele, por Cr$ 25 mil. Escreva para Rua Perdigão Malheiros, 303, apto. 302, Cidade Jardim, CEP 30380-050, Belo Horizonte, MG. E lembre-se: não precisa ser homem para ser fera!

SUPER LOCNES GAME CLUB - O espaço que faltava pro pessoal que se amarra na linha Super NES. Temos carteirinhas para os sócios, campeonatos, promoções, jornal com dicas e outras mordomias. Maiores informações escreva para Rua Benjamin Constant, 1.195, CEP 96010-020, Pelotas, RS.

pergunte aos feras

BATTLETOADS
Mega Drive

Vocês são a minha única salvação! Por favor, estou quase ficando maluco! Cheguei a 11.ª fase, **Clinger Winger**, a segunda do plano B e não consigo passar. Eu corro e a bola que me persegue sempre me mata. Quando ela fica branca corre mais ainda e acaba me atropelando. O que devo fazer?

Luiz Fernando Messias Vieira
Botucatu, SP

Calma Luiz Fernando, não há motivo para desespero. O segredo nesta fase é não desesperar e acelerar no momento certo. Uma sacada que ajuda muito é usar a pausa sempre que Rash for fazer uma curva. Dessa forma você pode acertar com precisão a posição do direcional e ganhará mais distância da bola a cada curva. Para detoná-la é mais fácil do que se possa imaginar: prenda-a no canto esquerdo da tela e acerte sucessivas cabeçadas, sem parar. Só tome cuidado para não perder o ritmo das porradas ou acabará levando um choque. Resolvido?

SPIDER MAN
Master System

Na fase do Electro eu não consigo pegar a chave. Se vou pelo canto chego lá em cima e não alcanço a chave, se tento atravessar os raios sou derrubado. O que faço?

Júlio Souza M. M. Costa
São Paulo, SP

Olha Júlio, o caminho é por aí, mas é preciso estar bem atento. Observe que há um momento em que os raios, quando piscam, fazem uma pausa um pouco maior em um determinado momento. Essa pausa longa é o momento ideal para atravessar, e ela se repete sempre após oito piscadas. Proceda da mesma forma nos raios seguintes e não terá problemas. Mais dúvidas? A estratégia desse game saiu na VIDEOGAME **edição n.º 16, falou?**

SONIC THE HEDGE HOG 2
Mega Drive

Um amigo meu disse que é possível conseguir mais **continues** nesse game. É verdade?

Flávio Kawakami
Gramado, RS

Seu amigo tem razão Flávio! Siga a seqüência: na tela de abertura aperte o direcional para baixo e depois START **para entrar na tela de opções. Em** SOUND TEST **ouça as músicas** 01, 01, 02, **e** 04 **nessa ordem. Agora, na opção** PLAYER SELECT **selecione** Sonic and Tails **e aperte** START **para entrar no jogo. Suicide-se até aparecer** GAME OVER. **Ufa! Você está agora com 14 (!!)** Continues. **Há só uns probleminhas. A música agora mudou para a n.º 4 e o game não terá efeitos sonoros especiais. Mas isso não o impede de detonar nesse game incrível, certo?**

ROBOCOP 2
Nintendo

Socorro! Eu chego no último chefe e acabo morrendo. Estou desesperada, me ajudem!

Giulia Freire
Campinas, SP

Nossa Giulia, que pânico!! Em primeiro lugar, logo que encarar o Boss, fique abaixada no canto esquerdo da tela atirando sem parar. Cuidado com os mísseis que ele joga. Os que vêm por cima não irão atingi-la, mas você deverá pular os que vêm rasteiros. Quando ele der tiros na diagonal pule para frente ou abaixe para não ser atingida. Com um pouco de treino você consegue, mas, fique esperta, o maldito ainda volta duas vezes. Resolvido?

LAND OF ILLUSION
Master System

Como faço para pegar todas as estrelas?

Cristiano Romano
Cabo Frio, RJ.

Sabe, Cristiano, esse jogo (que VIDEOGAME **publicou na edição n.º 26) depende muito mais da sua curiosidade, do que de qualquer outra coisa. Seja bem curioso! Em alguns casos, para explorar mais a fundo, você deverá usar a corda para escalar as paredes. Para isso basta apertar o direcional na diagonal do lado que você quer escalar. Outras vezes será preciso transformar o Mickey em anão: direcional para baixo + botão 1. Como anão ele pode ir pulando sobre alguns inimigos e descobrir mais estrelas. É isso! Agora é com você! Seja curioso e boa sorte!**

STREETS OF RAGE 2
Mega Drive

Queria saber se esse game tem seleção de fases?

Felipe Duarte Korle
São Leopoldo, RS

Tem sim Felipe, e não é só isso. Você também poderá mudar o número de vidas e a dificuldade do game. Como? Fácil! Basta ir para a tela de Options, **pressionar A e B juntos e, sem soltar A e B, apertar** Start. **Aí surge uma nova tela de opções para você. Importante: tudo isso deve ser feito no controle 2, falou?**

Notas da redação

As cartas desta edição foram respondidas por Alexandre Barros da Silva.

Para participar da seção "Cartas", basta escrever à Sigla Editora, revista **VIDEOGAME**, rua Alice de Castro n.º 60, São Paulo, SP, CEP: 04015-040. Por motivos de espaço as cartas podem ser publicadas resumidamente.



AMAZONAS

V **Atari 2600** — com 72 jogos e 1 controle, por Cr$ 750 mil. Alexandre N. Avelino, Rua Cristo Rei, 58, Coroado III, CEP 69000-000, **Manaus**, AM

R **Street Fighter II** — do sistema Nintendo, por Mega Man 4 do mesmo sistema. Luís Henrique, fone (071) 226 9617, **Salvador**, BA.

CEARÁ

V **Nintendo** — com 2 controles, 1 tapete, 1 pistola, 1 adaptador J-72 e 9 cartuchos. Leonardo, fone (085) 227-0845, **Fortaleza**, CE.

DISTRITO FEDERAL

V **Master System** — com 5 cartuchos (Out Run, Jogos de Verão, Alex Kidd e outros), 2 controles e 1 pistola Light Phaser. Tudo por Cr$ 3 milhões. Fábio, fone (061) 556-2676, **Brasília**, DF.

C **Super Nintendo** — com o cartucho Street Fighter II. Pago Cr$ 5 milhões. Fábio, fone (061) 556-2676, **Brasília**, DF.

ESPÍRITO SANTO

R **Cartuchos de Mega Drive** — Alex Kidd In The Enchanted Castle, Ghost Busters ou Moonwalker, por quaisquer outros cartuchos originais. Stephany ou Hooper, fone (027) 332-2523, **Vitória**, ES.

R **Nintendo americano** — novo, transcodificado e destravado, com 4 cartuchos, 2 controles, 1 adaptador de 60 pinos e 1 pistola, por 1 Mega Drive com 2 controles e 3 cartuchos. Marlube, fone (027) 327-6190, **Vitória**, ES.

MATO GROSSO DO SUL

R **Tale Spin** — sistema Nintendo americano por Street Fighter III, Goal I ou II, Mega Man 5 ou qualquer outro do meu interesse. Só faço negócios com pessoas de Campo Grande, MS. Eduardo, fone (067) 386-4619 **Campo Grande** MS.

MINAS GERAIS

V **Master System** — com 1 pistola e 1 cartucho. Só faço negócios pessoalmente. Neemias P. dos Santos, Rua São João Del Rey, 183, Centro, CEP 39860-000, **Nanuque**, MG.

R **Aeromodelo** — U-Control, novo, por um Super NES Baby. Aldo Soares de Almeida, Rua Rio Casca, 630, Carlos Prates, CEP 30710-200, **Belo Horizonte**, MG.

C **Mini Game Shinobi** — da Tec Toy ou troco por revistas de videogame. A. Silva Revistas, Rua Vereador Luís Michette, 998, Maracanã, CEP 35715-000, **Prudente de Morais**, MG.

C **Cartucho Phantasy Star** — sistema Master System, na caixa, com manual e sem gravações. Bruno, fone (037) 222-5442, **Divinópolis**, MG.

R **Cartucho F-15** — do sistema Nintendo (72 pinos) por outro cartucho do mesmo sistema e de meu interesse. Leonardo, fone (031) 334-0833, **Belo Horizonte**, MG.

V **Atari** — completo, com 128 jogos na memória. Henrique, fone (031) 227-6085, **Belo Horizonte**, MG.

V **Master System I** — com 2 controles, 1 pistola Light Phaser. 3 jogos na memória e 11 cartuchos. Tudo por US$ 200. Luiz Eugênio, fone (031) 467-2320, **Belo Horizonte**, MG.

R **Master System III** — e 1 jogo da Estrela, 1 carro de controle remoto e 1 cartucho de Master. Tudo por 1 Master System I ou II. Elisson, fone (031) 373-3051, **Belo Horizonte**, MG.

V **Phantom System** — por US$ 195. Não aceito troca por outro sistema. Gustavo, fone (031) 373-3369, **Belo Horizonte**, MG.

PARAÍBA

V **Phantom System** — com 4 cartuchos, 1 pistola, 2 controles, 1 adaptador T-89, 1 Master System com 2 controles, 1 cartucho, 1 pistola, 1 rapid fire e 1 Atari com 2 controles e 23 jogos. Tudo por US$ 238. Emílio, fone (083) 321-6606, **Campina Grande**, PB

PARANÁ

R **Master System I** — com 2 cartuchos, por 1 Game Gear com Castle Of Illusion e Sonic. Só faço negócios com pessoas de Curitiba. César, fone (041) 243-5836, **Curitiba**, PR.

V **Master System III** — com Alex Kidd na memória e o cartucho Indiana Jones, tudo na caixa, por Cr$ 3 milhões. Maurício, fone (041) 242-1347, **Curitiba**, PR.

V **Super Nintendo** — com 2 controles (1 turbo) e os cartuchos Street Fighter II e Congo's Caper Adventures. Vendo também 1 Game Boy com adaptador para isqueiro de automóvel, lente com iluminação, bateria recarregável e 2 cartuchos. Ótimos preços. Ricardo, fone (0462) 24-2552, **Pato Branco**, PR.

V **Cartuchos de Mega Drive** — Super Monaco GP II e World Trophy Soccer por US$ 13 cada e vendo também 1 cabo para ligar o Mega ao videocassete (US$ 3) e 1 controle (US$ 8). Cristiano, fone (0452) 42-1276, **Corbélia**, PR.

PERNAMBUCO

V **Revistas e posters** — 24 revistas de videogame (sendo 2 importadas), 12 quadros (9 deles de Street Fighter) e 5 posters. Tudo por US$ 80. Antônia do Nascimento, Rua Leal de Barros, 92, Iputinga, CEP 50731-000, **Recife**, PE.

PIAUÍ

V **Dynavision 3** — com controles e 7 cartuchos. Francisco Antônio Machado de Carvalho, Rua Teófilo Brito, 185, Centro, CEP 64240-000, **Piracuruca**, PI.

R **Master System II** — com Alex Kidd na memória, 1 controle e 1 cartucho, por 1 Mega Drive com pelo menos 1 cartucho e 1 controle. Eli, fone (086) 232-4038, **Teresina**, PI.

RIO DE JANEIRO

V **Master System** — com 21 cartuchos, óculos 3D e pistola Light Phaser. Carlos, fone (021) 201-4940, **Rio de Janeiro**, RJ.

C **Cartuchos de Nintendo** — Code Name Viper, Wrestlemania Challenge, Capitain Skyhawk, Kings Of The Beach e outros. Guilherme, fone (021) 390-6849, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Cartuchos de Master System** — Vigilante, E-SWAT, Galaxy Force, Indiana Jones, Back To The Future II, Sonic, The Lucky Dime Caper e Alex Kidd In Miracle World. Ou troco por cartuchos de Mega. Thiago, fone (0244) 41-2571, **Vassouras**, RJ.

V **Cartuchos de Game Gear** — Sonic I e II, Prince Of Persia, Shinobi e outros. Vendo também um adaptador para cartuchos de Master para Mega ou troco por cartuchos de Mega de meu interesse. Clarimundo, fone (021) 289-0215, **Rio de Janeiro**, RJ. Não aceito ligações a cobrar.

R **Cartuchos de Mega Drive** — Terminator por Side Pocket. Carlos Augusto, fone (021) 267-3362, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Bit System** — novo, com 6 cartuchos (dois de pistola, um de 4 jogos e um de 16 jogos), 1 pistola, 2 controles turbo e 1 adaptador. Rodrigo, fone (021) 351-8316, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Sega CD** — na caixa, com 6 CD's, por 1 Neo Geo com 1 controle e 1 cartucho. Elison Moises Figueiredo, Travessa Eutaciano Ramos, 42, casa 1, CEP 27600-000, **Valença**, RJ.

V **Top Game VG-9000** — com 2 controles PRO-3 turbo e 4 cartuchos (incluindo Street Fighter II), tudo na caixa, por Cr$ 4,2 milhões. Andrew ou Vânia, Rua Gonçalo Coelho, 171, apto. 303, Piedade, CEP 20751-150, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Master System II** — novo, com Alex Kidd na memória e 1 controle tipo asa, tudo por Cr$ 3,5 milhões. Alexandre Ribeiro Teixeira, Rua 1.052, 290, Santo Agostinho, CEP 27291-620, **Volta Redonda**, RJ.

V **Phantom System** — com 2 controles, 2 cartuchos e 1 controle Destroyer. Carlos Eduardo, fone (021) 590-1405, **Rio de Janeiro**, RJ.

RIO GRANDE DO SUL

R **Bit System** — na caixa com 1 cartucho com adaptação para pistola e 1 controle sem fio, por Mega Drive com 2 cartuchos. Nícolas, fone (0532) 32-2139, **Rio Grande**, RS.

R **Master System II** — com Alex Kidd na memória, 1 óculos 3D, 1 pistola Light Phaser, 1 controle, 3 cartuchos, 1 rapid fire, 1 skate e 6 revistas de games, por 1 Mega Drive com 2 controles e 1 cartucho ou 1 Super Nintendo com 2 controles e 1 cartucho. Alexandre, fone (051) 342-5096, **Viamão**, RS.

V **Cartuchos de Nintendo** — Tiger Helli, Mach Rider e Predator. Só Cr$ 500 mil cada. Fernando, fone (051) 221-6274, **Santa Maria**, RS.

R **Phantom System** — com 4 cartuchos, 1 pistola, 1 adaptador e 3 controles (1 original, 1 tipo manche e 1 PRO-3), por 1 Mega ou 1 SNES. Rafael, fone (051) 221-7423 (à tarde), **Porto Alegre**, RS.

R **Master System II** — com 2 controles, 2 cartuchos e 1 bicicleta Caloi, modelo Croma Super, por 1 Mega Drive. Paula, fone (051) 592-4343, **São Leopoldo**, RS.

V **Master System 2** — com o jogo Alex Kidd In Miracle World, 1 pistola Light Phaser, 2 controles (1 PRO-1) e 1 Atari 2600 com 3 cartuchos. Aceito trocar por 1 Mega Drive com pelo menos 1 controle e 1 cartucho. Juliano, fone (0532) 21-0428, **Pelotas**, RS.

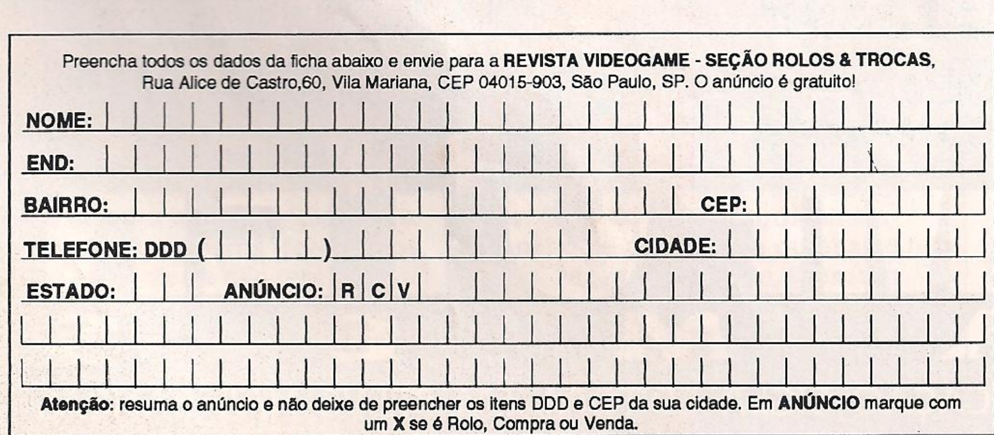
SANTA CATARINA

V **Cartuchos de Nintendo** — sistemas americano e japonês, vários títulos, apenas US$ 7 cada. Henrique, fone (0499) 33-0893, **Xanxerê**, SC.

R **Master System II** — com 10 cartuchos, 1 óculos 3D, 1 controle e revistas de videogame nacionais e importadas, por 1 Mega Drive com pelo menos 1 cartucho. Renê, fone (0473) 57-2075, **Ibirama**, SC.

SÃO PAULO

V **Adaptador** — para jogos de Master no Mega Drive. Ou troco por um cartucho de meu interesse. Roberto, fone (0192) 42-6737, (à noite), **Campinas**, SP


Preencha todos os dados da ficha abaixo e envie para a **REVISTA VIDEOGAME - SEÇÃO ROLOS & TROCAS**, Rua Alice de Castro,60, Vila Mariana, CEP 04015-903, São Paulo, SP. O anúncio é gratuito!

NOME:

END:

BAIRRO: CEP:

TELEFONE: DDD ( ) CIDADE:

ESTADO: ANÚNCIO: R C V

Atenção: resuma o anúncio e não deixe de preencher os itens DDD e CEP da sua cidade. Em **ANÚNCIO** marque com um **X** se é Rolo, Compra ou Venda.

R **Mega Drive** — transcodificado, com 9 cartuchos e 1 Phantom System com 7 cartuchos nacionais e 2 importados. Tudo por 1 SNES com os cartuchos Mario 4 e Super Mario Kart. Ana Verônica, fone (011) 759-4302, **São Bernardo do Campo**, SP.

C **Adaptador** — para cartuchos de Master no Mega Drive. Fábio Luiz, (016) 636-7890, **Ribeirão Preto**, SP.

V **Pit-Fighter** — sistema SNES. Aceito troca por outro cartucho de meu interesse. Vicente Eduardo, fone (011) 864-7008, **São Paulo**, SP.

R **Micro-Genius** — com controle tipo manche, 1 adaptador e 8 cartuchos e 1 Master System I com 2 cartuchos. Tudo por 1 SNES. Roberto, fone (011) 61-9869, **São Paulo**, SP.

R **Dynavision 3** — com 3 controles e 7 cartuchos (TMNT 3, Bart vs. The Space Mutants, Super Mario, Rockman 4 e outros). Tudo por 1 SNES ou 1 Mega Drive completos. Elaine, fone (011) 943-8593, **São Paulo**, SP.

R **Carrinhos de controle remoto** — modelo Chariot II da Nikko (importados), na caixa. Troco 2 por 1 Mega Drive com 2 controles e 1 cartucho. Érodis Prado de Souza, Rua Eufrazio Fernandes, 2.216, Jd. do Vale, CEP 12500-000, **Guaratinguetá**, SP.

V **Master System II** — com 1 controle e 2 cartuchos, tudo na caixa, por US$ 145. André, fone (011) 706-0556, **Osasco**, SP.

V **Super Charger** — novo, com 7 cartuchos (Super Mario 4, Goal, Batman Returns e outros) por US$ 200 ou troco por 1 Mega Drive com 2 controles e 2 cartuchos. Vendo também 1 SNES Baby por US$ 150. Ming, fone (011) 458-7715, **São Bernardo do Campo**, SP.

R **Street Fighter II** — do sistema Nintendo japonês, Double Strike e Jovial Race do sistema Nintendo americano, por Mario 3. Douglas, fone (011) 289-6252, **São Paulo**, SP.

R **Cartuchos** — para cada 1 de SNES, dou 2 de Mega Drive. Daniel, fone (011) 241-6431 (após às 12h30), **São Paulo**, SP.

R **Master System II** — com 3 controles (1 PRO-1), 10 cartuchos, 1 pistola Light Phaser e 2 rapid fire, por 1 SNES ou 1 Mega Drive com 2 controles. Ou vendo por US$ 245. Caio ou Marilice, fone (011) 947-3257, **São Paulo**, SP.

R **Bicicleta Caloi Cruiser Croma** — com 18 marchas, por 1 SNES com 2 controles e o cartucho Street Fighter II. Ricardo, fone (011) 491-6657, **Taboão da Serra**, SP.

V **Mega Drive japonês** — com 2 controles (sendo 1 turbo) por US$ 105. Vendo também o cartucho 007 — James Bond do Mega por US$ 31. Fábio Sicheiro Castanho, Av. Princesa Isabel, 1.187, Santana, CEP 12211-620, **São José dos Campos**, SP.

V **Street Fighter II** — sistema SNES, por US$ 80 e os cartuchos Sonic I, Kabuki, Turrican e Altered Beast, do Mega, por US$ 25 cada. Adalberto, fone (011) 298-2360, **São Paulo**, SP.

V **Super Nintendo** — com 1 controle e os cartuchos Street Fighter II, Top Gear e Home Alone, 1 Mario Paint e 1 controle Stealth. Marcelo, fone (011) 847-1037, **São Paulo**, SP.

V **Game Boy e Game Gear** — com 1 cartucho e 1 fonte cada. Marcos, fone (011) 467-2456, **São Paulo**, SP.

V **Master System** — com 9 cartuchos, 1 pistola e 1 rapid fire, tudo na caixa, por Cr$ 4 milhões. Aceito Street Fighter II (SNES) como parte do pagamento. Danilo, fone (011) 543-9972, **São Paulo**, SP.

V **Bit System** — na caixa, com 6 cartuchos e 1 pistola, por US$ 70. Antônio de Oliveira Silva, Rua M 19, 656, Cervezão, CEP 13500-000, **Rio Claro**, SP.

R **Hi-Top Game** — com 2 controles, 1 cartucho e 1 adaptador 60 pinos e 1 Master System III com 2 controles e 1 cartucho, por 1 Mega Drive com 1 controle e 1 cartucho, ou 1 SNES. Ricardo F. dos Santos, Rua Planalto, 334, Jd. Revista, CEP 08600-000, **Suzano**, SP.

V **Master System II** — com 2 controles e 1 bicicleta BMX aro 20. Tudo por Cr$ 3,5 milhões. Jorge, fone (011) 844-4441, **São Paulo**, SP.

V **Turbo Game** — na caixa, com os cartuchos Battletoads, Tiger Helli e outros. Tudo por Cr$ 6 milhões. Cacá, fone (011) 61-1660 (das 11h00 às 19h00), **São Paulo**, SP. Não aceito ligação a cobrar.

R **Cartuchos Mega Drive** — Super Monaco GP I, Quack-Shot e Shapes and Columns, troco por outros de meu interesse. Sergio Augusto, fone (011) 441-8163 (até às 17h00.), **São Caetano do Sul**, SP.

V **Master System** — com 7 cartuchos, 2 controles, pistola e 1 Game Boy com 1 cartucho. Tudo por US$ 250. Igor, fone (011) 842-3462, **São Paulo**, SP.

R **Master System I** — com 1 controle e 1 cartucho, por 1 Nintendo com 2 controles e 1 cartucho. Ou vendo. Preço a combinar. Oberaldo, fone (011) 296-9815, **São Paulo**, SP.

V **Turbo Game VG-9000** — na caixa, com 2 controles PRO-3 e 4 cartuchos. Tudo por Cr$ 3 milhões. Fábio Ferreira de Lima, Rua da Prata, 16, Jd. Grimaldi, CEP 03922-000, **São Paulo**, SP.

R **Phantom System** — completo, com 4 cartuchos e 1 adaptador, por 1 Mega Drive ou 1 SNES, com 1 controle e 1 cartucho. Fernando Yoshioka P. de Toledo, Rua Agnaldo de Macedo, 860, Jd. Amarali, CEP 05570-230, **São Paulo**, SP.

V **Mega Drive** — e 12 cartuchos. Fábio, fone (011) 272-9899, **São Paulo**, SP.

SERGIPE

V **Controle TPC-1** — com 2 semanas de uso, por Cr$ 350 mil. Mateus Oliveira Lopes, Rua Armando Barros, 81, apto. 303 "C", Edifício Flamboyant, Luzia, CEP 49045-080, **Aracaju**, SE.

PORTUGAL

R **Super NES** — com 2 controles e 16 cartuchos de Super Nes por 1 Mega Drive com 2 controles e, no mínimo, 14 cartuchos do mesmo sistema. Aceito outros consoles também desde que com pelo menos 10 cartuchos. Paulo Alexandre Costa, Rua 25 de Abril, 121, Mucifal, CEP: 2710, SINTRA, **Lisboa**, L, Portugal.



SNES

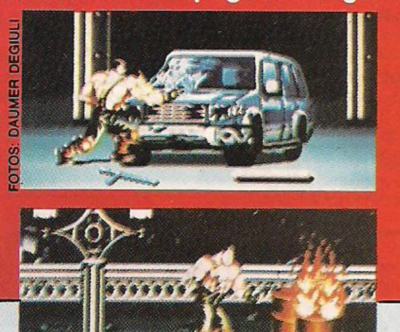
Vários anos se passaram depois que Haggar, Code e Guy, os brigões de Final Fight, derrotaram a gangue Mad Gear. Como Haggar já imaginava, uma hora ou outra os Mad Gear voltariam para se vingar. Em Final Fight 2, este momento chegou. Haggar foi nomeado prefeito de Metrocity, Code saiu da cidade e Guy está desaparecido. Um dia, Haggar recebe um estranho telefonema em seu gabinete: era Maki, a filha do mestre de Guy. Aflita, ela conta que seu pai e sua irmã Lena foram raptados pelos Mad Gear. A intenção deles era atrair Guy para uma armadilha. Mas, como ninguém sabe seu paradeiro, o resgate vai ficar por conta de Haggar, Maki e Carlos, um brasileiro — isso mesmo! — enteado de Haggar. Além de novos heróis, Final Fight 2 tem várias coisas diferentes dos games de luta tradicionais: suas fases não são repetitivas, a movimentação dos personagens é de ótima qualidade, o som e os gráficos nem precisam de comentários. Certamente, este game tem os 12 megabits mais bem aproveitados dos últimos tempos!



Bonus Stage

Detone o carro com socos para ganhar pontos extras. Só acerte porrada nas latas quando elas não estiverem pegando fogo.

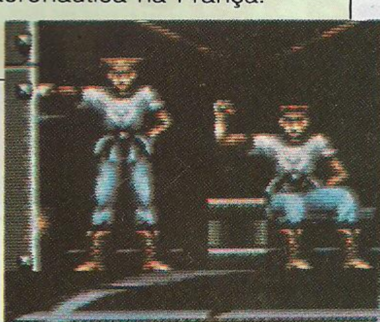
FOTOS: DAUMER DEGIULI



Você reconhece?

Alguns personagens de Street Fighter 2 fazem uma participação especial em Final Fight 2. Chun-Li, por exemplo, está almoçando em Hong Kong e Guile está servindo a aeronáutica na França.





RAIO-X

TIPO:	Luta
FABRICANTE:	Capcom
MEMÓRIA:	12 Megabits
FASES:	6
JOGADORES:	2
DIFICULDADE:	6
GRÁFICOS:	8
MÚSICA/EFEITOS:	8
DIVERSÃO:	8

ESTRATÉGIA

SE LIGA NAS FASES

HONG KONG

Ruas

Atlas defende todos os socos que Haggar detona contra ele. O jeito é agarrar o inimigo e jogá-lo para trás.



Boss: Won Won

Haggar pode detonar uma seqüência em cima de Won Won que quase nunca falha: dois socos, duas cabeçadas e um pilão giratório.



Os novos brigões!

MAKI



Nome: Maki
Idade: 20 anos
Altura: 1m69
Peso: 52 Kg



Girada de pernas - (Y) + (B)



Jogada para trás - socos no inimigo + ↓



HAGGAR



Nome: Haggar
Idade: 50 anos
Altura: 2m02
Peso: 121 Kg



Girada de braços - (Y) + (B)



Pilão Giratório - agarrar o adversário, pulo + (Y)

CARLOS



Nome: Carlos
Idade: ???
Altura: 1m89
Peso: 61 Kg



Girada de espada - (Y) + (B)



Cambalhota - agarre o inimigo +  + socos



FRANÇA

Cidade

Toda vez que Haggar estiver lutando e surgir um adversário por trás, o melhor é agarrar o adversário da frente e jogá-lo para trás, acertando o outro inimigo.



Aeroporto

O bastão é superútil nesta fase para manter os inimigos à distância.



FOTOS: DAUMER DEGIULI

Boss: Freddie

Acabar com o grandalhão vai ser moleza, desde que você não fique na mesma linha que ele. Aguarde ele vir em sua direção e porrada nele.





HOLLAND







Campo

Logo de cara fique esperto com as minas que estão no chão. Mas elas podem te ajudar, como na foto.

Ruínas

Só pegue o frango após detonar com os inimigos. Assim, sua energia ficará totalmente recarregada. Cuidado: pegue o frango antes de liquidar o último inimigo, caso contrário ele some.

Boss: Bratken

Toda vez que Bratken pular, fique olhando para sua sombra e saia de baixo.

ENGLAND

Trem

O pentelho desta fase é Elick: ele não cansa de ir e vir com seus garfos de descarga elétrica. Nunca fique no canto da tela, aqui é mais difícil escapar.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Boss: Philippe

Use o golpe especial com o palhaço Philippe e ele não resistirá por muito tempo.



ITALY

Veneza

Toda vez que juntarem muitos inimigos na tela, o melhor é usar o golpe especial.



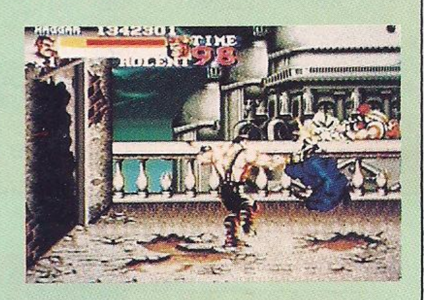
Barco

As gostosonas também vão encher o saco de Haggar. Nunca pare de se movimentar porque elas pulam na cabeça do lutador.



Boss: Rolent

No começo use somente golpes especiais para enfraquecer Rolent. Quando a energia do inimigo ficar amarela, fuja de suas granadas e use o pilão giratório.





JAPAN

Floresta

Ao encontrar três árvores, Haggar acha energia atrás da primeira, pontos na segunda, e uma vida na terceira.



Tatami

Fique na parte de baixo da tela esperando que os inimigos incendiários se matem. Manha!





Boss: Retu

O jeito mais seguro de acabar com Retu é usando o golpe especial direto. Fique parado e ataque somente quando o inimigo investir contra você. Isto também vale para Maki e Carlos.

PROMOÇÃO SUPER FERAS

VideoGame



CONCORRA A DOIS SUPER CONSOLES

Para participar basta preencher o cupom, responder a pergunta e colocar no envelope "Promoção NEO GEO/VIDEOGAME". Envie para a Rua Alice de Castro, 60 - Vila Mariana São Paulo - SP - CEP 04015-903 e torça muito.

PROMOÇÃO VÁLIDA ATÉ: 30/08/93.

Nome: --

End.: --

Cidade: Est.: CEP: --

Qual o videogame que pode processar jogos com mais de 100 Mega Bits? --

Cartuchos que você mais gosta: --

SNES

VIDEOGAME apresentou Bubsy, um gato muito malandro, na edição 27. Agora chegou a vez de mostrar as melhores sacadas para que você chegue ao final deste longo game. Nesta aventura, Bubsy tem de acabar com os woolies, maldosos seres de outro planeta, que invadiram a Terra. O forte do cartucho, como você já está cansado de saber, é a animação. Também pudera: Bubsy tem 16 megabits de memória.



RAIO-X

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Accolade
MEMÓRIA: 16 Megabits
FASES: 15
JOGADORES: 1
DIFICULDADE: 7
GRÁFICOS: 9
MÚSICA/EFEITOS: 9
DIVERSÃO: 9

Opa! Juntando 500 novelos de lã, Bubsy ganha uma vida.

Mundo 1



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Continue
Quando encontrar as casas que estão espalhadas pela fase, comece a procurar o Continue que se esconde por aqui.



Inimigo
Pule na parte de cima das naves seguidas vezes, até acabar com os inimigos. O negócio é se manter sempre planando (segurar Y).

Itens



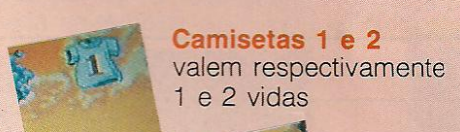
Caixa de tachinhas
derruba tachinhas que fazem o gato estourar

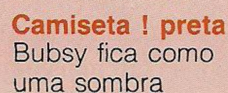


Caixa de dinamites
faz Bubsy dar um super-salto



Caixa de bananas
faz o gato escorregar





Camisetas 1 e 2
valem respectivamente 1 e 2 vidas



Camiseta !
invencibilidade

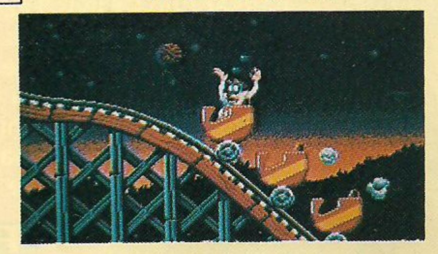
Camiseta ! preta
Bubsy fica como uma sombra



Exclamação
marca lugar na fase

Mundo 2





Aviãozinho e Montanha Russa

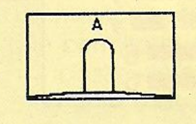
Bubsy pode contar com o aviãozinho e com a montanha russa para voar e correr, agarrando itens nos ares.

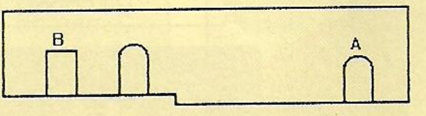
Fase de Bônus

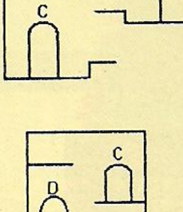
Entrando no tubo, o gato ganha um Continue. Voltando Bubsy encontra a fase de bônus.

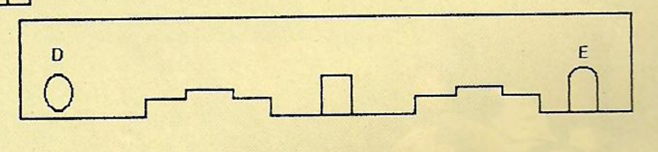
Labirinto

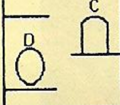
O gato agora vai dar de cara com um labirinto. Descubra no mapa como sair dessa.

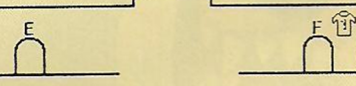




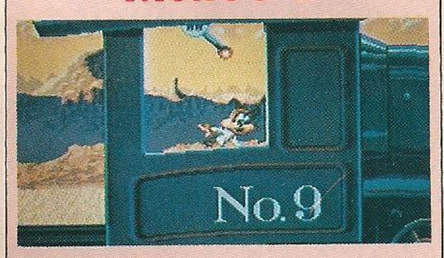








Mundo 3



Alavanca

Bubsy pode fazer o trem parar, encostando na alavanca. Com isso, o gato muda de fase.

Mundo 4



Plataforma

Bubsy consegue "escapar" mais facilmente desta fase usando a plataforma. Mas cuidado com os inimigos que surgem no meio do caminho.

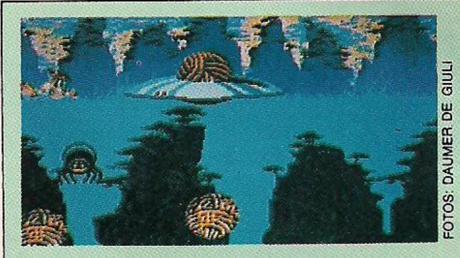
Se liga

Tombos grandes não tiram vidas se Bubsy souber planar. Para isso segure o Y

PASSWORDS

Mundo 2 - MKBRLN
Mundo 3 - STGRTN
Mundo 4 - MSFCTS
Mundo 5 - TGRTVN

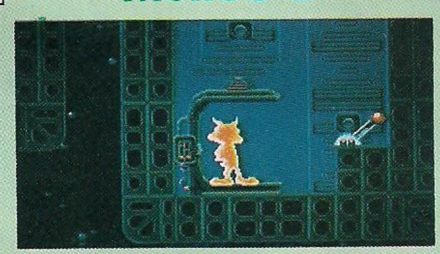
Mundo 5



FOTOS: DAUMER DE GIULI

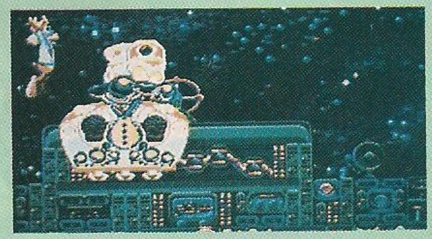
Inimigos

Os inimigos da nave estão aí. Fique planando e dando barrigadas e detone as abelhas depois.



Alavancas

Nesta fase as alavancas servem para secar o ácido que escondem outras alavancas. Encontre todas para chegar ao inimigo final.



Inimigo final

O segredo é tentar mantê-lo preso no lado esquerdo. Faça isso distribuindo barrigadas sem parar na sua cabeça.



TAZ-MANIA

SNES

Taz come tudo o que vê pela frente, mas neste game, o que vai deixar o monstro enlouquecido mesmo são os passarinhos Kiwi. Taz vai correr desesperadamente atrás das saborosas presas durante 19 níveis, que estão distribuídas em 6 fases. Toda vez que ele estiver satisfeito, você muda de estágio. Carros, cabines telefônicas, ônibus, rios e outros ''probleminhas'' vão atrapalhar um pouco o herói. Cabe a você ajudá-lo.

RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	SunSoft
MEMÓRIA:	8 Megabits
FASES:	6
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	7
MÚSICA/EFEITOS:	6
DIVERSÃO:	6

ENTRE CARAS E CARETAS

Mola

Furacão

Faminto

Machucado

Bravo

Dormindo

Achatado

Desorientado

Kiwi Birds

Azul - energia

Vermelho - 10 segundos extra de tempo

Amarelo - rango para passar de fase

CORRIDA ALUCINANTE

LEVEL 1 - MAIN COURSE

LEVEL 2 - THE OUTBACK

LEVEL 3 - KIWI CROSS

Taz consegue um estágio de bônus cada vez que termina um act.

No estágio Jungle Jump pule os rios. Se não: glub, glub, glub...

Ih! A monstra caiu de amores pelo nosso amigo. Se Taz for pego você ganha um Game Over.

FINAL FANTASY

Quem jogou Final Fantasy IV (Final Fantasy II na versão americana) deve lembrar o trabalho que deu para recuperar os oito cristais roubados por Golbez. Agora na sua quinta e mais recente versão japonesa, Final Fantasy traz um novo desafio: impedir que os cristais sejam destruídos.
A maior novidade deste game, o primeiro RPG com 16 megabits de memória, é o "Job Change", que permite que o jogador mude a classe do seu personagem durante o decorrer do game. Um guerreiro, por exemplo, pode se transformar num mago em qualquer parte do jogo. Final Fantasy V garante cerca de 35 horas de diversão.

RAIO-X

TIPO: RPG
FABRICANTE: Square
MEMÓRIA: 16 Megabits
FASES: Indefinidas
JOGADORES: 1

DIFICULDADE: 9
GRÁFICOS: 8
MÚSICA/EFEITOS: 10
DIVERSÃO: 8



Se liga nos detalhes do último inimigo e você vai ficar bobo com a perfeição dos gráficos.



O final do game parece mais o fim de um filme de tão bem feito. Há gaivotas e recursos 3D de arrasar.

POP'N TWIN BEE

As simpáticas "abelhinhas" da Konami finalmente estão estreando nos consoles de 16 bits, após várias versões para Nintendo. Muito longo e com gráficos de arrasar, o game é um tipo de sátira aos jogos de nave. Aqui, sua "abelha" conta com um grande número de armas que são conquistadas de acordo com a cor do sino que sua nave destruiu.
Pop'n Twin Bee tinha tudo para dar certo, mas seu tamanho considerável pôs tudo a perder.
Repare que este game é uma sátira aos jogos de nave.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Entre os inimigos você pode encontrar até abacaxis.



Se liga nos gráficos do game que são de arrasar.

RAIO-X

TIPO: Nave
FABRICANTE: Konami
MEMÓRIA: 8 Megabits
FASES: 16
JOGADORES: 2

DIFICULDADE: 6
GRÁFICOS: 8
MÚSICA/EFEITOS: 7
DIVERSÃO: 6

DRÁCULA

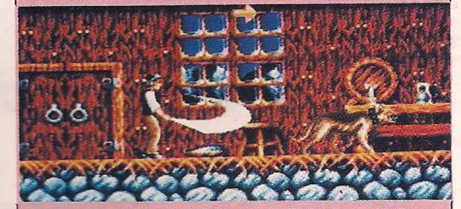
Drácula, um dos maiores sucessos do cinema de 92, acaba de ser lançado em games. Drácula era um homem religioso, que tinha Deus acima de tudo. Numa batalha em defesa da igreja, Drácula é dado como morto pelos inimigos e sua amada, Mina, acaba suicidando-se por isso. Inconformado, Drácula considera o ato uma traição de Deus, fazendo então um pacto com o demônio onde ganha a imortalidade e transforma-se num vampiro. Jonathan é um corretor que vai passar um mês no castelo de Drácula para vender uma propriedade. Usando um disfarce, o vampiro vai à cidade e se apaixona pela namorada do corretor. Para manter Jonathan longe de sua noiva, Drácula o aprisiona em seu castelo e, neste game, sua missão é escapar e derrotar o maléfico vampiro.

RAIO-X

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Sony
MEMÓRIA: 8 Megabits
FASES: Não fornecidas
JOGADORES: 1
DIFICULDADE: 6
GRÁFICOS: 8
MÚSICA/EFEITOS: 7
DIVERSÃO: 5



Repare que o facão de Jonathan lembra muito o game Strider, de Mega Drive.





Este é o primeiro inimigo que o corretor terá nesta sangrenta aventura.

A TUTTI GAMES EST
DO QUE FOGUEI



ARIAL MERMAID
BATMAN RETURNS
POWER ATLETE
ROLO
SUNSET RIDERS
SONICII
TARTARUGA IV



ALIEN STORM
AIR DRIVE
ARCH RIVALS
BARCELONA 92
BATMAN
BEST WARRIORS
CRUE BALL
CASTLE OF ILUSION
DAHNA
DANGEROUS SEED
DEVIL CRASH
DICK TRACY
EARNEST EVANS
FANTASIA
FIGTH WING MASTERS
GRANADA
GOLDEN AXE I
GOLDEN AXE II
HEAVY NOVA
JOE MADDEN
JORDAN X BIRD
KABUKI
KRUSTIS FUN HOUSE
MARIO LEMIEUX HOCKEY
MASTER OF WEAPON
MOONWALKER
NAKAGIMA
QUACK SHOT
ROLLER THUNDER II
RING SIDE ANGEL
SUPER SHINOBI
STREET OF RACES I
SHADOW OF THE BEST
SMASH TV
SLIME WORLD
SUPER MONACO GP I
SONIC
TURRICON
VERITEX
WESTLE BALL



CHAKAN
DOUBLE DRAGON
NINJA GAIDEN



ALIEN III
D. ROBISONS SUPR. COURT
EVANDER HOLLIFIELD
GREENDOG
SPIDERMAN
SIMPSONS X MUTANTS
TAZ MANIA
TENNIS 92
TURBO OUT RUN
WORLD ILUSION



AIRTON SENNA GP
ACQUATIC GAMES
BULLS X LAKERS
CHUCK ROCK
DE VOLTA P/ FUTURO
DINOLANDIA
ECCO DOLFIN
GLEN LANCER
HIT THE ICE HOCKEY
LAKERS X CELTICS
ROAD RUSH II
SUPER MAN
TALESPIN



AFTER BURNER
DESERT STRIKE
FLINTSTONES
JAMES BOND 007
JENNIFER CAPRIACCI
TENNIS
KID CHAMALEON
PREDATOR II
SUPER 2 X 1
SIDE POCKET
WORLD TROPHY SOCCER
TINNY TOON



APARELHOS

SUPER NES BABY US$ 160,00
SUPER NES COMPLETO US$ 200,00



BEST OF THE BEST
CYBERCOP
G. LOOK
IMORTAL
LEMINGS
LOTUS TURBO CHALENGER
MAZIN SAGA
MC DONALD'S KIDS
OUT LANDER
OUT RUN 2019
SPLATTERHOUSE II
7 UP SPORTS
USA BASKET DREAM TEAM
X MAN

(CONSULTE)
STREET FIGHTER II
FATAL FURY
FLASH BACK



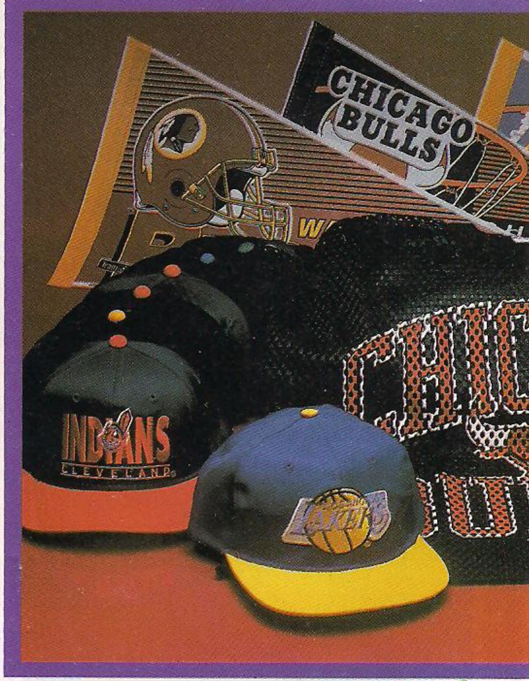
AFTER BURNER III
AGASSI
BATLEOTOADS
CADASH
CAPITÃO AMÉRICA
CIBORG
DEADLY MOVES
F 22
GODS
NHLP HOCKEY
SUPER 2 X 1
STRIDER
THE TERMINATOR
WORLD CUP 92



STREET OF RAGE II
TOP PRÓ GOLF
SUPER 3 X 1 SPORTS

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.
DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL, ENTREGAS SUPER RÁPIDAS





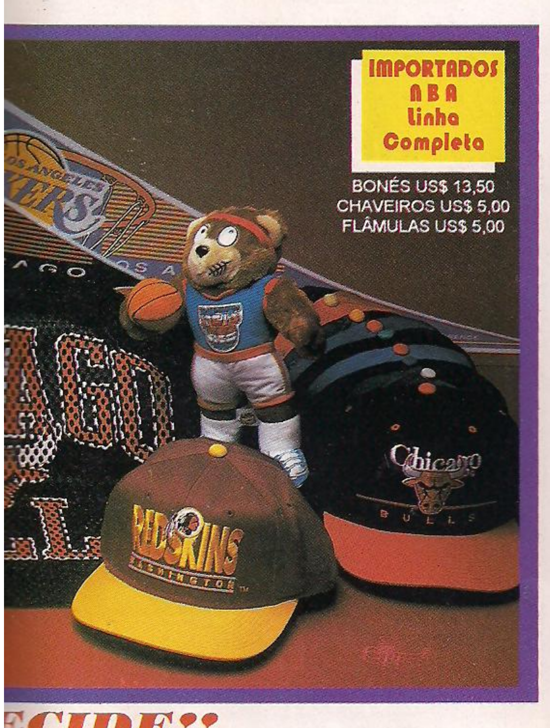
VOCÊ D
NA COMPRA ACIMA D
GANHA UM BONÉ NBA

CONTINUA A GRANDE QUEIMA D

AL. BARÃO DE LIMEIRA, 1162 5º ANDAR - C

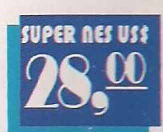
Á QUEIMANDO MAIS
RA DE SÃO JOÃO



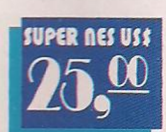


SUPER NES US$ 18,00

ACROBAT MISSION
DARIUS
JOE MAC II
MAGIC SWORD
POWER ATLETE
ROAD RUNNER
RITUAL TURF
SPIDERMAN
STRIK GUNNER
SIMPSONS
SONIC BLASTMAN
TARTARUGA E MAIS 13
TÍTULOS, CONSULTE



CAÇADA AO OUTUBRO
VERMELHO
GUN FORCE
PRINCE OF PERSIA
STREET FIGHTER II



CHESTER CHETAH
COSMO GANG
DRAGON LAIR
DESERT STRIKE
F 1 SUPER DRIVING
SUZUKI
F ZERO
HOMOUNGOUS
HOOK
KING OF THE
MOSNTERS
JIMMY CONNOR'S
MICKEY MOUSE
NHLPA HOCKEY
NIGHT MARE -
SIMPSONS
ROAD RIOT
ROBOCOP III
SKUL JAGGER
STAR WARS
SUPER SOCCER CHAMP
SUPER MARIO WORLD
SUPER DUNKSHOT
BASQUETBALL
SUPER DOUBLE
DRAGON
TINNY TOON
TENNIS AMAZING
TOP GEAR
TOM & JERRY
THE BLUES BROTHERS



BUBSY
CHAMPION EDITION
DRAGON BALL
FINAL FIGHT II
HAMA MEA II
STREET COMBAT
TASMANIA
TETRIS II



ALIENS X PREDATOR
AXELAY
BATLETECH
BATMAN RETURNS
BEST OF THE BEST
BULLS X LAKERS
BLUMETL
CALIFÓRNIA GAMES
COOL WORLD
CHUCK ROCH
CONTRA III
FATAL FURY
FINAL FIGHT GUY
GOAL
GOLDEN FIGHTER
ICE HOCKEY II
JACK CRUSH
MAQUINA MORTÍFERA II
NIGEL MANSEL
NBA ALL STAR CHALLENGER
NORT KEN
NORT FIGHTER
OUT OF THIS WORLD
OUT LANDER
RUSHING BEACH
SUPER SOCCER
SUPER PANG
SKY MISSIOM
SWORD OF DIABLO
SUPER F 1 HERO
USA BASKETBALL
WING COMANDER
VALKEN



BONÉS US$ 13,50
CHAVEIROS US$ 5,00
FLÂMULAS US$ 5,00



BATMAN I
DJ BOY
DICK TRACY
ES-REVENGE
HOOK
INDIANA JONES
KING OF THE BEACH
NORT X SCUTH
PUNISHER
PIGUIM
ROBOCOP III
SOM SOM II
WORM



CAPITÃO PLANETA
F 1 - HERO II
POWER BLADE
ROBIN HOOD
SUPER CONTRA
SUPERMAN
TERMINATOR II



FLINTSTONES
FERRARI GRAND PRIX
GOAL
ROCKMAN V
SIDE POCKET
SIMPSONS
SUPER MARIO III
STREET FIGTHER II
TINNY TOON
TARTARUGAS III
US CHAMPIONCHIP X V.BALL
WACKI RACES



BARTMAN RADIO ACTIVE
BUG BUNNY
DARK WING DUCK
FLASH X BATMAN
GATO FELIX
SPIDERMAN
STREET FIGHTER III
TATARUGAS 2 X 1

ECIDE!!
3 CARTUCHOS, VOCE
OU 10% DE DESCONTO

E CARTUCHOS NA TUTTI GAMES.

ONJ. 52 - TRONCO CHAVE/FAX: *(011) 221.6722*

FLASHBACK

Após conferir as primeiras imagens de Flashback e também todas as dicas das três primeiras fases do jogo, nas edições 26 e 27 de VIDEOGAME, agora é a vez de arrepiar e chegar ao final do game. Só para lembrar, Flashback é o primeiro jogo de Mega Drive a usar gráficos vetoriais. O game tem animação perfeita e cenários deslumbrantes. Vamos lá!

RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	U.S. Gold
MEMÓRIA:	12 Megabits
FASES:	6
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	9
MÚSICA/EFEITOS:	6
DIVERSÃO:	8

Estória

Alguns aliens estão planejando dominar a Terra. Tudo anda bem, até que Conrad Hart, um agente em treinamento do FBI, descobre seus planos. Os aliens então decidem seqüestrar Hart e apagar sua memória. Sua missão é ajudar o agente a sair desta fria. Mas não é só. Para descobrir o objetivo final do game, só indo a luta.

Quarta fase: Retorno à Terra

Ato 1: ID card

Converse com o homem no início da fase e entregue a ele seu ID card.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Ato 2: inimigo

Suba neste elevador, mas fique bem no canto. Para detonar o inimigo será necessário alternar escudo e tiros. Infalível!



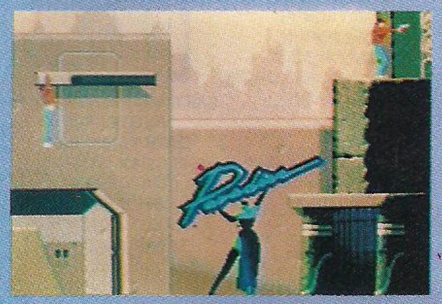
Ato 3: esfera energética

Fique no canto do elevador para destruir a esfera. Se você estiver muito próximo dela não conseguirá atirar. Ficará dando socos no ar...



Ato 4: estação de táxi

Chegando aqui tome um táxi para a boate Paradise. Logo na chegada aproveite para salvar o jogo.



Ato 5: entrando na boate

A porta da Paradise está fechada. Vá por cima para conseguir entrar. A porta de vidro não será problema: você pode detoná-la com um soco.



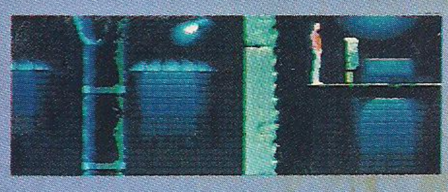
Ato 6: pegando a chave

Há uma chave para abrir a fechadura que fica no canto inferior direito da fase, lá em cima. Pendure-se aqui para pegá-la.

Ato 7: campo de força



Para desligar o campo de força suba nesse elevador e venha até...



...aqui. Agora basta apertar o interruptor. Manha!

COMANDOS

Ⓐ- Corre (com a arma guardada) e atira.

Ⓑ- Utiliza o item selecionado.

Ⓒ- Saca e guarda a arma.

START - Seleciona um item.



↓ + Ⓐ - Conrad rola no chão

↑ - Saltos

Ⓐ + ↑ - Salto para a frente

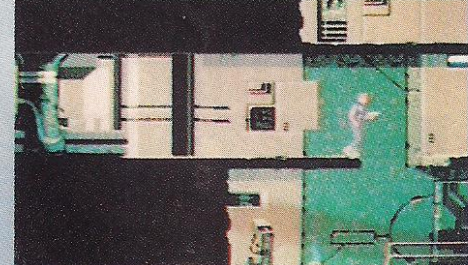
Quinta fase: Prisão





Ato 1: pegando a arma

Conrad foi aprisionado. Saia rolando para a direita para pegar sua arma. Neste mesmo ponto há uma chave e um **save**

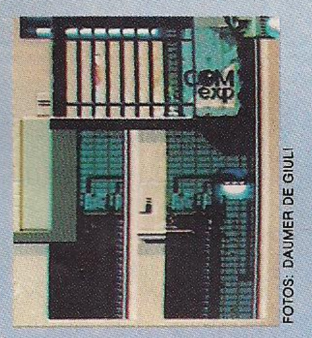


Ato 2: tele-control e tele-receiver

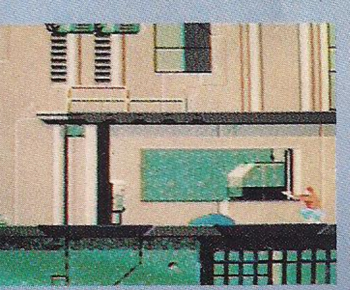
Conrad encontra agora estes aparelhos, muito úteis para sua movimentação. Para apanhá-los acompanhe o movimento regular do inimigo de baixo e da esfera energética. Passe pela esfera e pule quando ele estiver fora da tela. Bico!

Ato 3: usando os aparelhos

Neste ponto arremesse o tele-receiver. Ele cai no andar de baixo e usando o tele-control você chega lá com segurança. Não esqueça de pegar o tele-receiver novamente. Essa tática irá lhe salvar várias vezes.

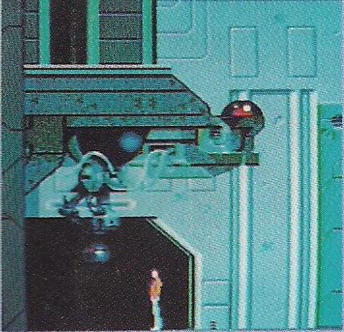


FOTOS: DAUMER DE GIULI



Ato 4: inimigo gosmento

É bico! Fique rolando de um lado para o outro e atirando sucessivamente até acabar com ele. O método é o mesmo para todos os inimigos melequentos que encontrar.



Ato 5: fim da fase

Pronto! Embarque neste tele-porter para chegar à sexta (e última) fase.



Ato 8: chamando o elevador

Suba aqui para chamar o elevador que o levará até o sub-solo.

Ato 9: sub-solo

Aqui você terá de pegar duas chaves e detonar muitos inimigos para chegar à grade sobre a sala de reunião. Ela cai e você é descoberto.

Saca só

As formas desse game feito com gráficos vetoriais estão mais arredondadas, não tão retas como StarFox ou Out Of This World.

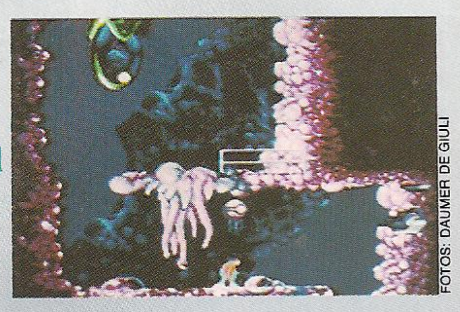


FLASHBACK

Sexta fase: Na base inimiga

Ato 1: olho imortal

Este inimigo ocular é indestrutível. Toda vez que um deles surgir no seu caminho, fique abaixado para passar.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Ato 2: encontrando o cientista



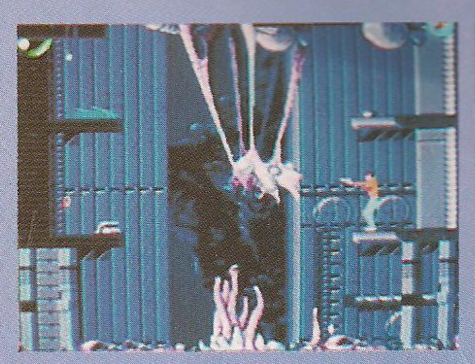
Dê um soco nessa porta para acessar o interruptor que abre a porta de cima. Assim Conrad consegue libertar o cientista preso pelos alienígenas. Cuidado! Um inimigo gosmento surgirá para complicar tudo. Detone-o e receba os explosivos e o diário do Dr. Phillip Howard Clarck.

Ato 3: primeiro Boss

Ao chegar aqui, primeiro pegue de volta seu tele-receiver, depois, usando a técnica de rolar e atirar, detone o guarda e por fim atire no cérebro-mestre. Fique esperto: só atire quando a cúpula que o protege estiver aberta pra você, do contrário seus tiros voltam e te detonam. Em seguida arremesse o tele-receiver no buraco para descer.

Ato 4: segundo Boss

Esse neurônio super-desenvolvido é fácil de detonar. Basta repetir essa seqüência: detone os dois guardas gosmentos com um tiro em cada. Suba na plataforma (local da foto) e dê um tiro no inimigo. Desça e repita a operação, só que desta vez acerte um tiro no lado esquerdo do adversário. Repita a operação até acabar com ele de vez. Bico!





Para arrepiar!

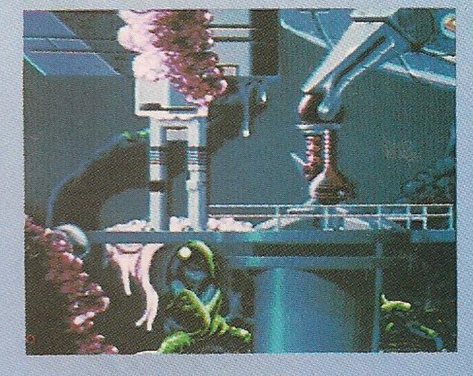
Na edição nº 27 VIDEOGAME deu as passwords do modo EASY. Confira agora as passwords dos modos NORMAL e EXPERT:

NORMAL

1. FALCON
2. DATA
3. MILORD
4. QUICKY
5. BIJOU
6. BUBBLE
7. CLIP

EXPERT

1. CLIO
2. ACRIC
3. BLOB
4. STUN
5. MIMOLO
6. HECTOR
7. KALIMA



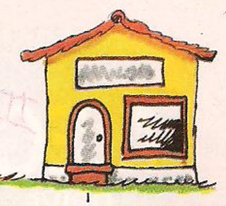
Ato 5: Explodindo a base inimiga (objetivo final)

Coloque nesse local os explosivos que você ganhou do Dr. Phillip. Agora você tem poucos segundos para sair daí. Comece a fuga usando o tele-control. Assim, você rapidamente chegará a este tele-porter que o levará para a nave. Ok, ok... pode respirar aliviado, você conseguiu!

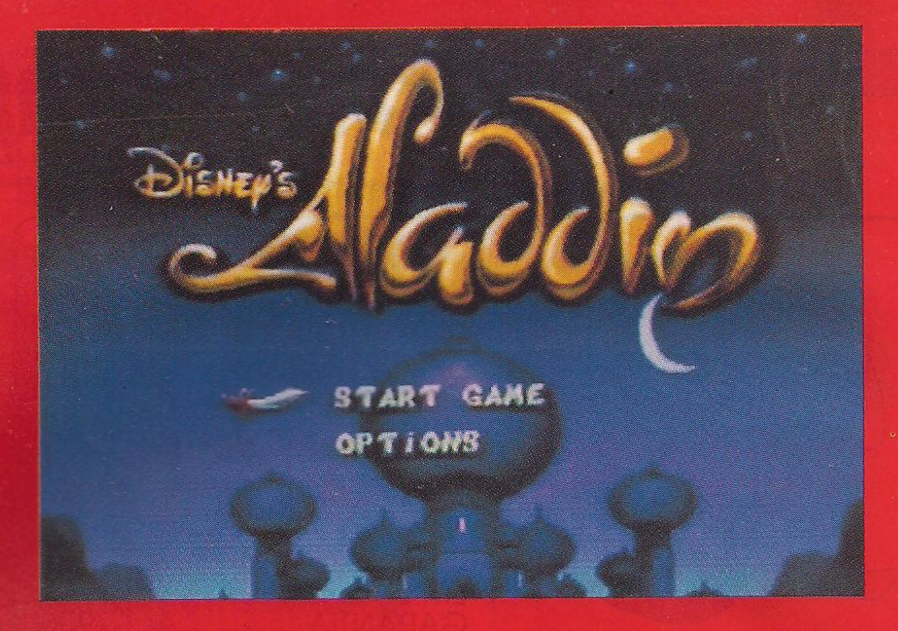




STORE GAME





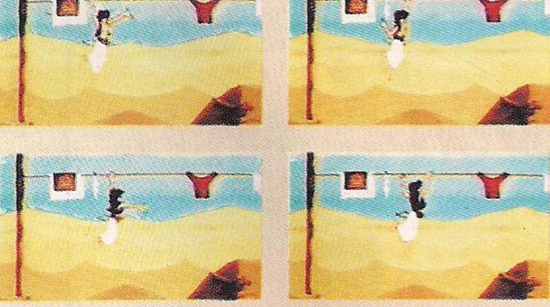


A história de Alladin e sua lâmpada maravilhosa todo mundo já está cansado de conhecer, principalmente agora com o sucesso que o filme está fazendo. O que ninguém sabe é justamente o trabalho que deu para fazer este game para o Mega Drive. Para isso, foi necessário juntar toda a tecnologia da Sega com os esforços combinados dos animadores dos estúdios Disney e dos programadores da Virgin Games. A idéia foi mesmo arrasar e produzir um game fantástico, com animações surpreendentes, como explica Jeffrey Katzenberg, executivo da Disney Studios, EUA: ''O que fizemos foi transportar todo o charme, o humor e a aventura dos antigos contadores de histórias para o Mega Drive. O grande desafio foi fazer algo que ninguém tivesse visto ainda em um videogame. Conseguimos chegar a uma sofisticação de animação fantástica'', garante. Conseguiram mesmo. O game é demais. Toda a movimentação de Alladin, desde os seus passos, corrida, até os saltos e movimentos com a espada surpreendem pela perfeição. Como se não bastasse, os cenários são lindíssimos, dignos da assinatura Disney. Confira as primeiras imagens, conseguidas a partir de um game demo da Sega dos Estados Unidos.



TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Sega/Virgin Games/Disney
MEMÓRIA:	16 Megabits
FASES:	Não fornecidas
JOGADORES:	1





O ponto forte deste game são os cenários e a animação. Para escapar de Jaffar, o vilão, e conseguir casar com a princesa Jasmine, Alladin tem até de se equilibrar no varal do palácio. Vai ser difícil.

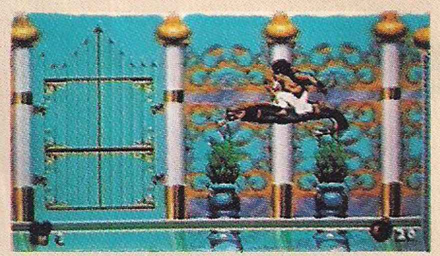


Alladin segue um esquema muito parecido com Prince Of Persia (dos computadores PC), só que com gráficos bem melhorados. O manejo da espada nas lutas é perfeito.

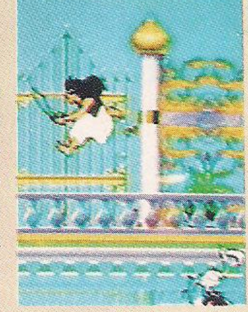


FOTO: MARIO FITTIPALDI

O problema é que o garoto encontrou a lâmpada mágica e, em vez de entregá-la ao vilão, decidiu ficar com ela e casar-se com a princesa. Pensa que vai ser fácil? Para escapar, o pobre garoto sobe nos fios do castelo...



...e alcança o tapete mágico, que vai ser de grande ajuda na aventura do herói.



Na travessia do lago, o que chama a atenção é a precisão com que Alladin salta por cima das plantas. Confira!

Mário Fittipaldi, de Chicago

VENHA!!!



A MAIOR FESTA DO GAME
DE 22 DE JULHO A 1º DE AGOSTO
CLUB HOMS - AV. PAULISTA, 735 - SP

* INSCRIÇÕES NO LOCAL DURANTE O FESTIVAL

SUPERCAMPEONATO

NEO·GEO

©1990 SNK CORP

UM SHOW DE PRÊMIOS

BRINQUE ADOIDADO E CONCORRA A UMA VIAGEM A NASA!

PATROCÍNIO

FT
Folha da Tarde

Nestlé
NESCAU
ENERGIA QUE DÁ GOSTO

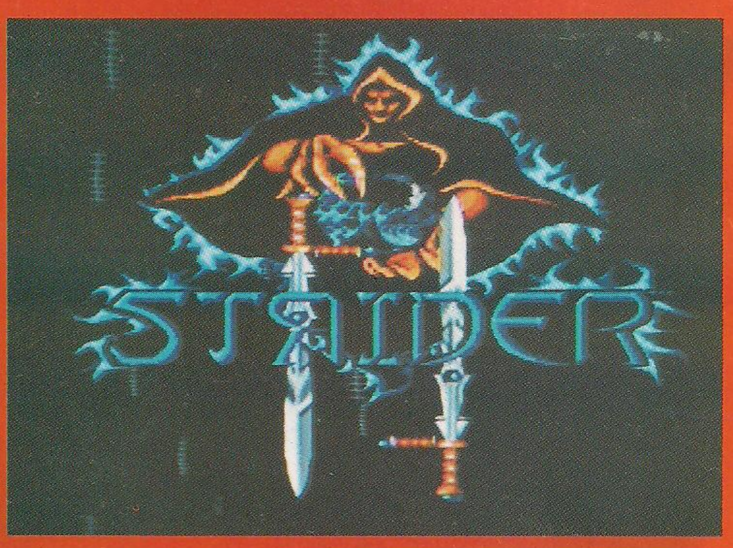
ORGANIZAÇÃO



INFORMAÇÕES PELOS TELEFONES:
(011) 255-4240
(011) 289-4088

MEGA DRIVE

O grupo de combatentes Strider está encarregado de mais uma quase impossível missão. O poderoso ditador do leste europeu, que atacou em Strider 1, voltou para mexer com os nervos de Hiryu. O peste raptou a namorada do guerreiro e está ameaçando liquidá-la. Hiryu precisa lutar durante cinco fases para garantir a vida da amada.



RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	US Gold
MEMÓRIA:	8 Megabits
FASES:	5
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	7
MÚSICA/EFEITOS:	8
DIVERSÃO:	7

O QUE MUDOU

- Agora o game tem também vozes digitalizadas. As vozes aparecem na apresentação e entre uma fase e outra.
- Os gráficos são muito mais legais, mas o jogo ficou mais fácil.
- Os orbitais são armas especiais, que podem ser usados contra os chefes. Junte o máximo que conseguir durante as fases.
- Hiryu, o herói, tem duas novas armas: a espada Sweep, bem mais potente, e as estrelas.

Primeira fase

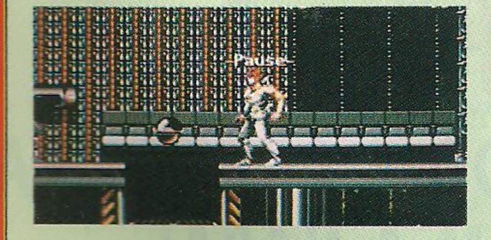
The Forbidden Forest

Acabar com este robô é muito fácil. Hiryu tem de ficar abaixado, dando espadadas sem parar.

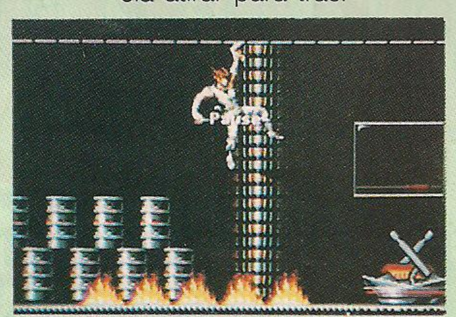


FOTOS: DAUMER DE GIULI

Assim que acabar com o robô, o guerreiro ganha uma esfera de proteção. Cuidado para não ser atingido. Se isso acontecer, Hiryu perde seu ''talismã''.

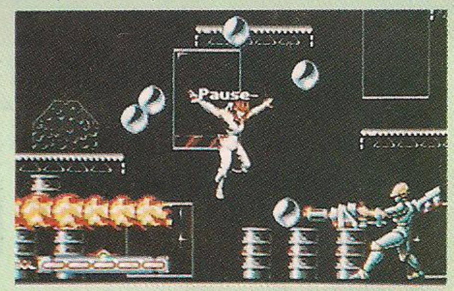


Destruir esta esfera não vai ser difícil. Hiryu deve pendurar-se no teto toda vez que a esfera disparar para o seu lado e descer quando ela atirar para trás.



Inimigo

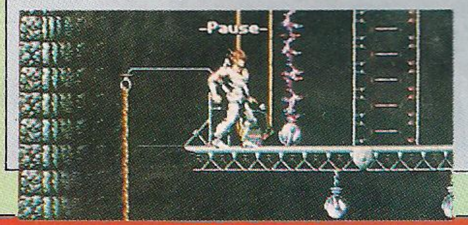
Os orbitais serão de grande valia agora, contra este robô incendiário. Pule quando o inimigo atirar e ataque sempre que ele tocar o chão.

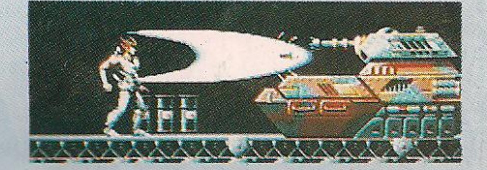


Segunda fase

Castle Metropolis

A armadilha elétrica vai exigir habilidade e inteligência. Quando o movimento dos raios for anti-horário, passe pelo chão. Já quando o movimento for horário, o melhor é passar pelo alto da tela.

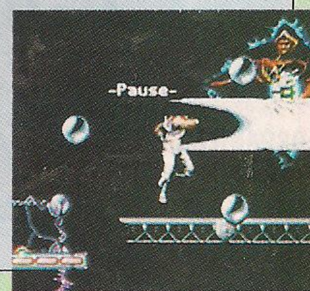




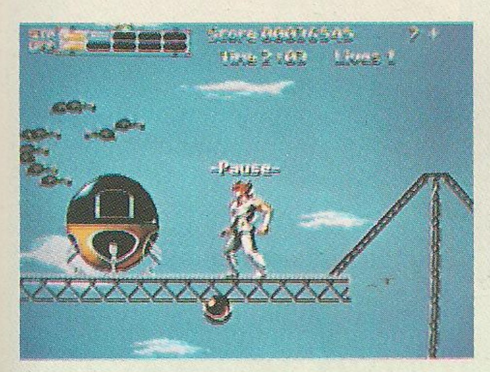
Hiryu tem de usar todo seu charme para detonar com o tanque. Atraia o inimigo até você, dando alguns passos à frente. Quando ele já estiver ''seduzido'', volte e dê espadadas.

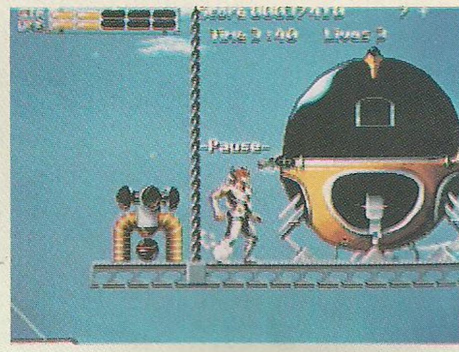
Inimigo

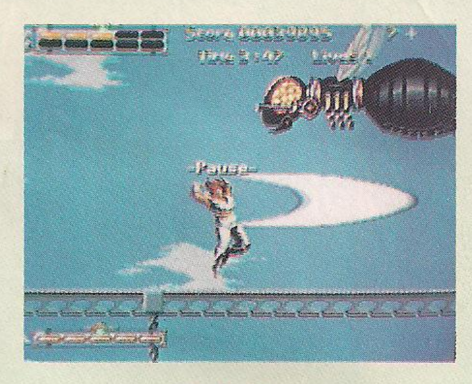
Pule e acerte a cara do inimigo, sempre tomando muito cuidado com os raios que o cercam. Fique pendurado no alto da tela até que o raio de baixo suma. Desça e arrase enquanto é tempo. Mas fique ligado que passa pelo alto.



Terceira fase







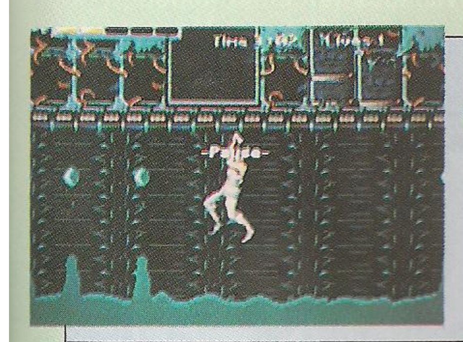
Hive Level

De dentro das colméias saem abelhas que vão encher o saco de Hiryu. Acabe com elas detonando espadadas.

O problema mesmo está nas colméias gigantes. Em cada uma delas vivem duas vespas terríveis, bem mais resistentes. O negócio é destruir as feras assim que elas saírem de dentro da colméia.

Inimigo

A abelha gigante não vai ter dó de Hiryu. Pule e atire para acabar com a monstra. Muito cuidado com as abelhas que a protegem e também com seus tiros.



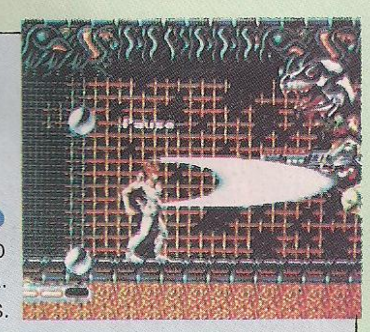
Quarta fase

The Alien Depths

Espere as bolhas de ácido desceram para o herói passar.

Inimigo

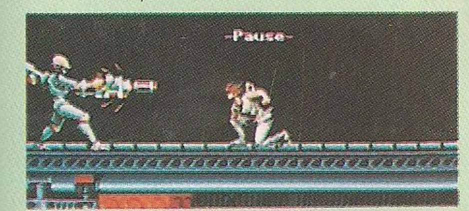
Mantenha distância para escapar do fogo que o dinossauro solta pela boca. Agora é só atingi-lo com espadadas.



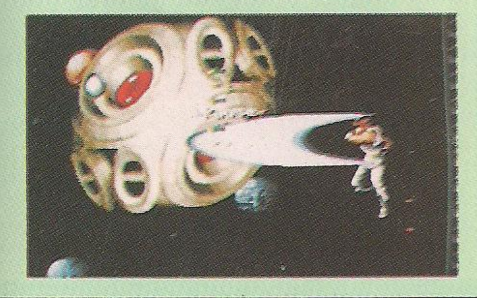
Quinta fase

The Masters Prison Ship

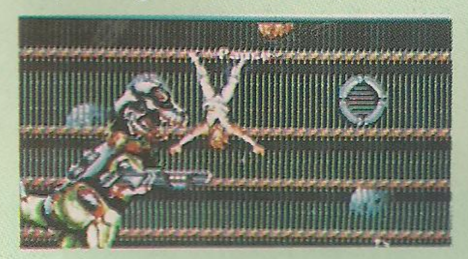
Olha quem está aí: o robô incendiário da primeira fase. Pule quando ele atirar e ataque assim que o robô tocar o chão.



Acabe com este satélite gigante distribuindo espadadas a vontade.

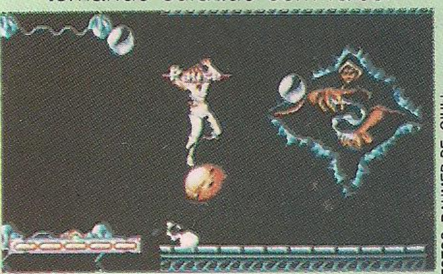


Você já sabe como detonar o dinossauro da fase anterior, não é? Fique longe e distribua espadadas.



Inimigo

O raptor da namorada de Hiryu está aí novamente. Você já sabe como fazer para liquidá-lo: pule e acerte sua cara, sempre tomando cuidado com raios.



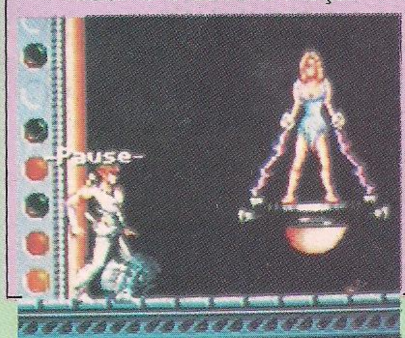
FOTOS: DAUMER DE GIULI

Assim que acabar com o adversário, Hiryu tem de seguir em frente e descer somente no segundo elevador para encontrar esta sala lotada de itens.



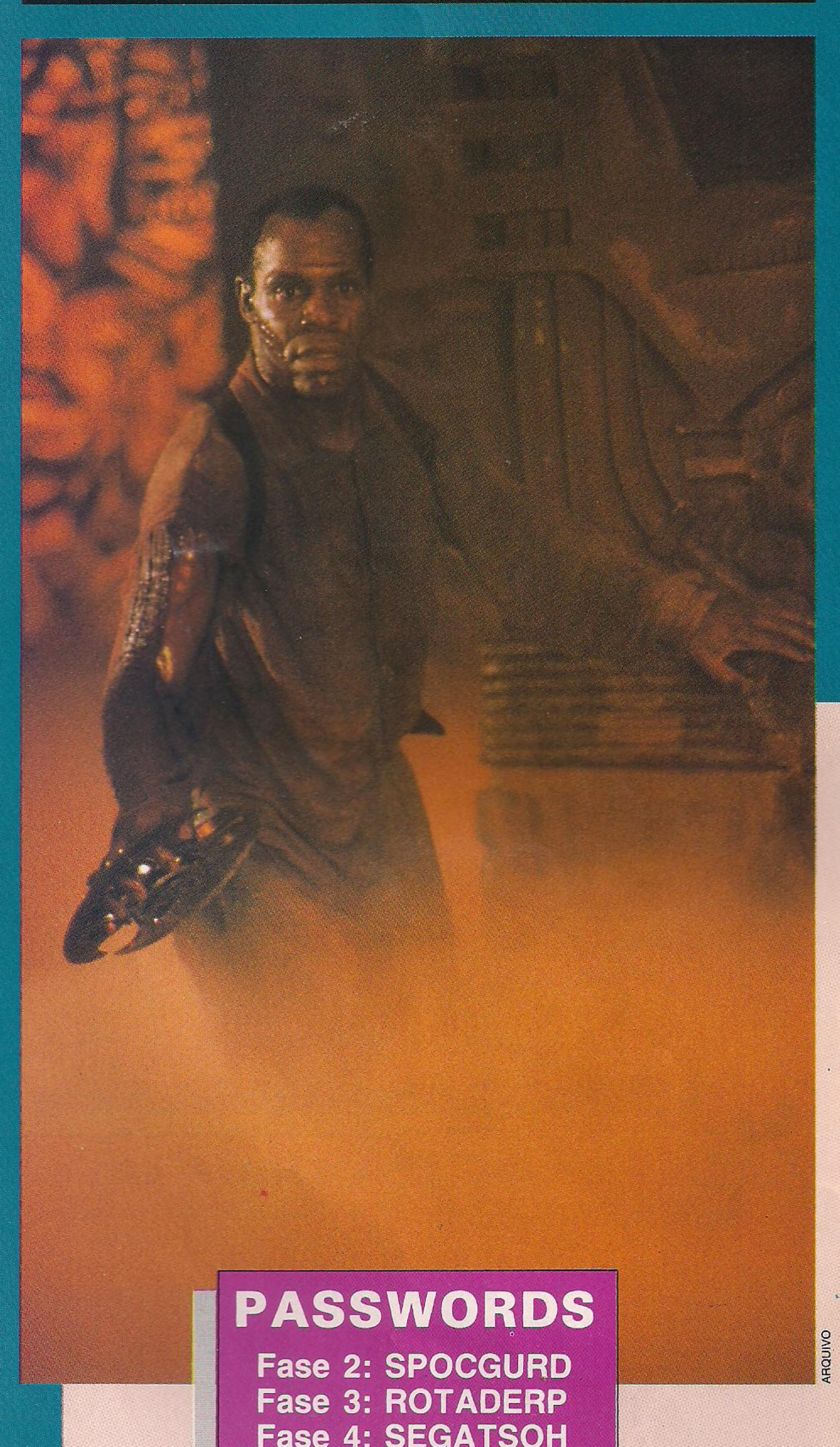
Happy End

Finalmente Hiryu encontra sua amada. Ataque o propulsor da redoma e salve a moça.



PREDATOR 2™

Master SYSTEM



ARQUIVO

VIDEOGAME também é cultura: você sabia que Jean Claude Van Damme foi o alienígena no primeiro filme da série PREDATOR? Pois é, depois de famoso ele abandonou a carreira de devorador de crânios e agora um outro alienígena volta para perturbar a Terra (ou tela, se preferir). Seu objetivo nesse game é salvar diversos reféns antes que eles sirvam de jantar para o monstro! Achou fácil? Pois seria se não fossem centenas de terroristas, traficantes e viciados tentando impedir você de salvá-los. Mãos à obra, galera!

RAIO-X

TIPO:	Aventura Policial
FABRICANTE:	TEC TOY
MEMÓRIA:	2 Megabits
FASES:	7
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	8
GRÁFICOS:	7
MÚSICA/EFEITOS:	7
DIVERSÃO:	7

DETONANTE

Se você sonhou em destruir o Predator somente com as armas que lhe restam... desista! Uma boa estratégia é recolher o maior número de discos e armas de tiros triplos possíveis na sétima fase. Para isso siga essa seqüência: pegue o disco, a vida outro disco e a arma de tiro triplo e suicide-se. Repita essa operação até conseguir 99 unidades de cada. Arrasador, não?

PASSWORDS

Fase 2: SPOCGURD
Fase 3: ROTADERP
Fase 4: SEGATSOH
Fase 5: NAGIRRAH
Fase 6: LAICIFFO



FOTOS: DAUMER DE GIULI

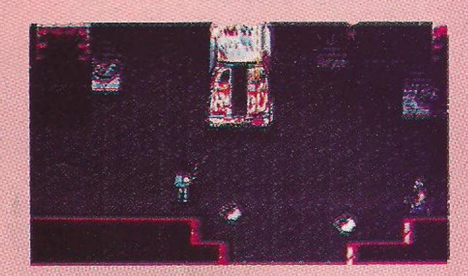
BOSS 1

O chefão está dentro desse carro superprotegido por inimigos de todos os lados. Fique no local da foto atirando nos bandidos que saem dos becos e no carro alternadamente. Ignore os bandidos que estão nos bueiros, pois neste ponto eles não podem atingi-lo.



BOSS 2

O inimigo agora vem por cima, e de helicóptero! Fique nesta posição, de onde você pode acertar o bandido do bueiro e, ao mesmo tempo, detonar o chefão aéreo. Neste ponto os tiros dos bandidos dos bueiros não o acertarão.



BOSS 3

Esse furgão despejador de barris de pólvora é fácil de detonar. Basta usar a mesma tática do primeiro BOSS, neste ponto da tela. A única diferença é que ele só é vulnerável quando a porta está aberta.



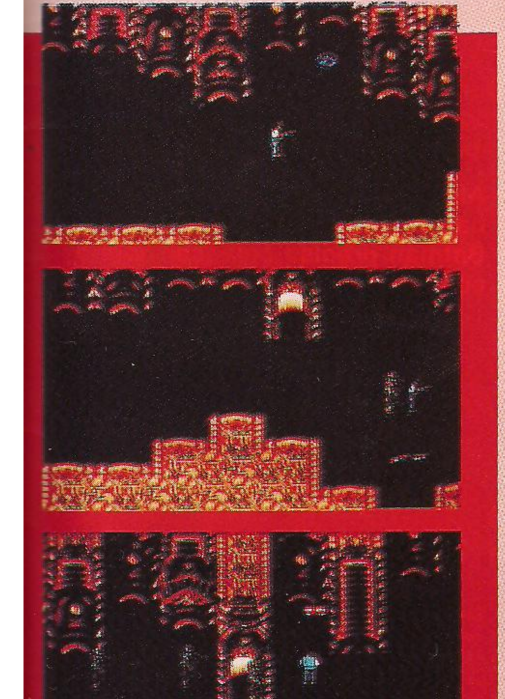
BOSS 4

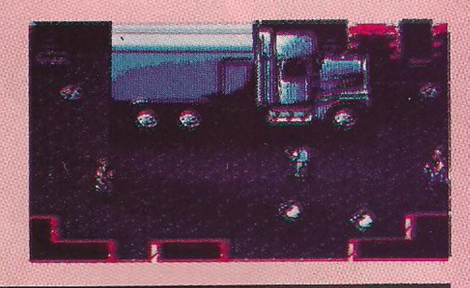
Bandido moderno é assim: vem de metrô e usa lança-chamas, é mole?! Essa estação está carregada de inimigos por todos os lados. Não descuide deles enquanto detona o Boss simultaneamente. Corra para fugir das labaredas e não pare de atirar nem um minuto.



BOSS 5

A tática para esse Boss você já conhece! O melhor local para ficar agora é no centro da tela. Ele fica alternando a porta em que aparece e morre à prestação. Depois de alguns tiros ele fica ajoelhado. É hora de dar o tiro de misericórdia! Mande bala!





BOSS 6

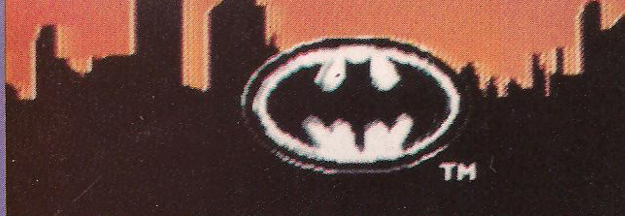
Depois de carro, furgão e metrô, o Boss desta fase agora vem de caminhão! Veja na foto o melhor local para detoná-lo.

PREDATOR

O inimigo final não vem sozinho. Vários aliens ficam atrapalhando para que você não o acerte. Use os discos para detoná-los e em seguida use a arma de tiros triplos para acertar o mostro. É isso. Como você recolheu vários discos e armas não há problemas se ele detoná-lo. Vá usando a mesma tática até que o PREDATOR seja destruído e nosso planeta esteja a salvo.







SE LIGA!

Batman Returns possui duas rotas: 1 e 2. A primeira é muito mais fácil, mas os inimigos de fase são exatamente os mesmos. Na quinta e última fase, só há um caminho a seguir. Acompanhe agora as dicas da rota 1.

Master SYSTEM

ESTRATÉGIA

Santa calamidade, Batman! Se Robin, o garoto prodígio também estivesse no game, certamente estaria inconformado com esta situação. Pingüim, a Mulher-Gato e suas terríveis maldades estão a caminho de Gothan City. Desta vez o terrível Pingüim deseja assumir a prefeitura da cidade e deixar o crime rolar solto. Somente uma pessoa pode impedir que isso aconteça. Será que você conseguiu perceber quem é? Se você disse Batman, parabéns. Você realmente é um garoto esperto.

RAIO-X

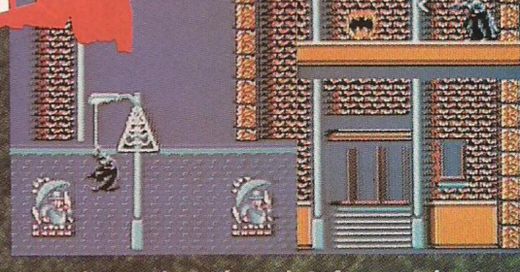
TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Tec Toy
MEMÓRIA:	2 Megabits
FASES:	5
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	8
MÚSICA/EFEITOS:	8
DIVERSÃO:	8

BAT-ITENS

Morcego amarelo - maior velocidade para o bat-rangue
Morcego vermelho - vida
Morcego cinza - maior alcance para o bat-rangue

BAT-PROBLEMA

Batman não tem energia neste game. Portanto, um simples encostão no inimigo faz o herói perder vida.



BAT-FASE 1

Pegar os morcegos que estão no alto é moleza. Suba no poste usando a bat-corda (botão 2, direcional para cima e botão 2 novamente) e pule até a plataforma. Junte o máximo de morcegos que conseguir e aproveite para acumular vidas.

INIMIGO

Atire sempre que o gigante cuspidor de fogo for encher a boca de álcool. Para não ser atingido, o segredo é manter distância.

BAT-FASE 2

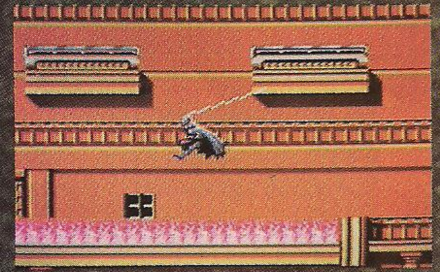


Nunca pule ou caia em frente a uma porta fechada. Inimigos espertinhos podem surpreender o Homem-Morcego.



FOTOS: DAUMER DEGIULI

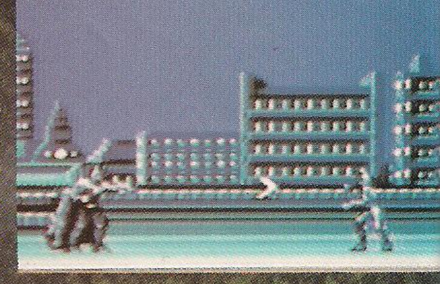
Os lustres são armadilhas perigosas: eles caem e tocam fogo no chão. O jeito então é passar pendurado no teto.

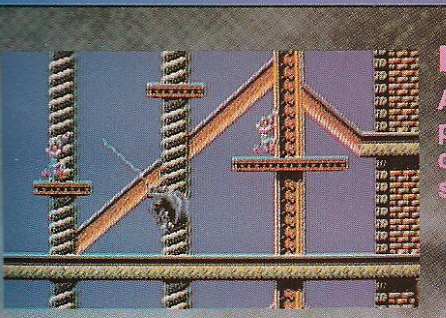


Algumas vezes passar pelo fogo não é tão fácil. Nestes casos, Batman precisa balançar com a corda e só então pular.

INIMIGO

A Mulher-Gato faz sua primeira investida contra Batman. Prepare seu coração para derrotá-la. Afinal de contas a ''gata'' Michelle Pfeiffer é de deixar qualquer um louco. Acerte a inimiga sempre que ela correr em sua direção, mas cuidado com seus pulos. A Mulher-Gato é traiçoeira e o que é pior, rápida.



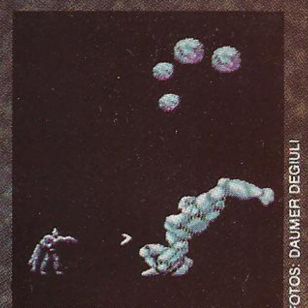


BAT-FASE 3

A bat-corda também pode ser usada como arma. Use-a sempre que precisar.

INIMIGO

Meta as caras e ataque o inimigo na boa. Agora vale tudo, até perder vidas para se dar bem. Não há uma regra exata para fugir das pedras, mas o lugar mais seguro é no canto esquerdo da tela.



FOTOS: DAUMER DEGIULI

BAT-FASE 4

Os pingüins-soldados lançam mísseis teleguiados que vão atazanar a vida de Batman nesta fase. Destrua-os sempre que puder com bat-rangues.

INIMIGO

A Mulher-Gato volta e faz seu último ataque. A estratégia para destruí-la é a mesma: atire sempre que a inimiga vier em sua direção. Cuidado com o chicote da Mulher-Gato e com as gotas de ácido que caem dos canos.

BAT-FASE 5

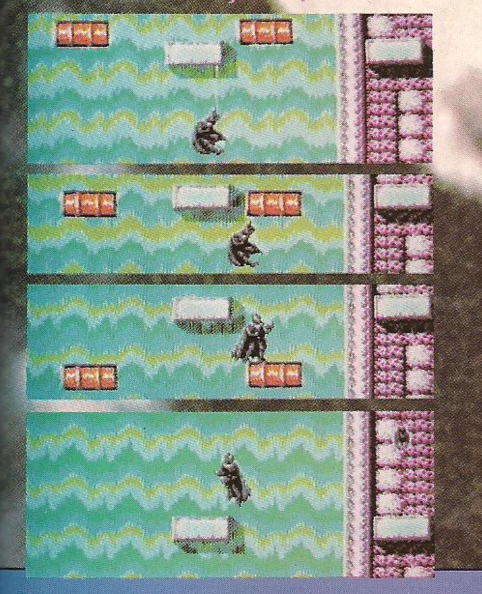
Os itens desta fase se concentram no alto da tela. O melhor é varrer todos os inimigos que estão na parte de baixo e só depois resgatar os itens. Assim, Batman não corre o risco de perder vidas sempre que cair.



Use a bat-corda para subir a cachoeira. Fique esperto para que o atirador de bombas não o acerte.

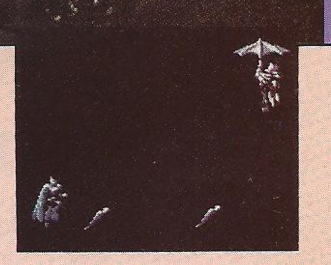


Agora, a coisa complica: Batman precisa prender-se na parte de baixo da plataforma, agarrar-se então no barril, pular em cima do barril e só então alcançar a plataforma.

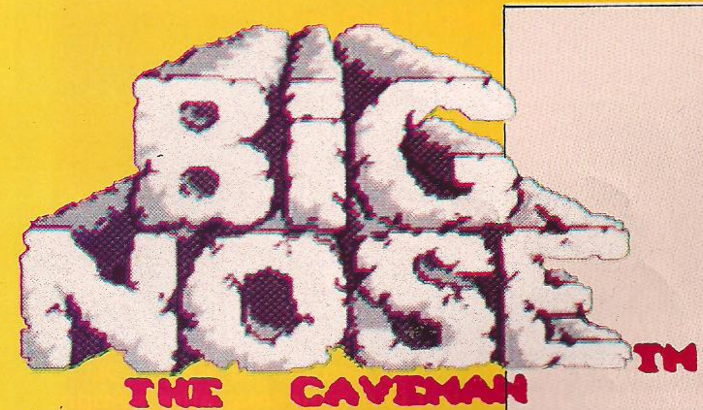


PINGÜIM

Pingüim finalmente dá as caras. Fuja das bombas que o inimigo ataca. Elas representam perigo antes de explodir. Acerte Pingüim toda vez que ele der um rasante. Ele ataca alternadamente, do lado esquerdo e direito. Agora Batman tem de pular para escapar das guarda-chuvadas do inimigo e atirar sempre que ele descer. Finalmente, o inimigo surge a bordo de um pato-móvel. Pule ou abaixe, para escapar de seus tiros. Dispare sempre que ele chegar perto de você.







Big Nose é um divertido homem das cavernas, que sente o estômago roncar assim que vê um suculento pterodáctilo voando perto de sua ''casa''. Totalmente seduzido, Big Nose pega sua clava e vai atrás do rango. Mas para saboreá-lo, o herói terá de contar com a sua ajuda para enfrentar dinossauros, vulcões e outros perigos que estão espalhados em quatro diferentes ilhas. VIDEOGAME mostra as principais manhas do game.

NINTENDO

Shoppings

Estes são os principais itens que o homem das cavernas poderá comprar nos shoppings e ao lado está o preço inicial de cada um deles.

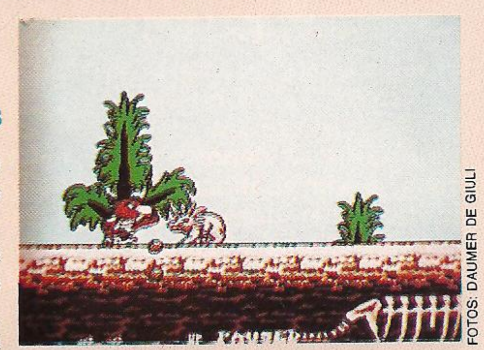
Extra life (15 ossos) - vida extra
Jump spell (4 ossos) - pulos mais altos
Hard feet (6 ossos) - destrói os inimigos com pulos
Light spell (10 ossos) -poderosa luz que detona os inimigo
Slow spell (5 ossos) - inimigos mais lentos
Invencible (12 ossos) -invencibilidade
Float spell (12 ossos) - flutuar (botão A)

Itens

Tiros - pegando os tiros, Big Nose ganha munição. Os tiros saem de sua clava apertando botão B.

Osso - é o dinheiro local. Com os ossos, Big Nose pode fazer compras no shopping.

Paradise Island

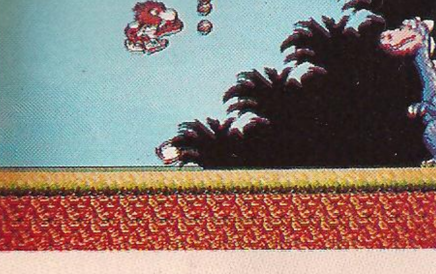


FOTOS: DAUMER DE GIULI

Triceratops

O triceratops é o primeiro dinossauro inimigo do game. Acabar com ele é moleza, se você tiver os tiros. Dispare sem parar e ele estará liquidado. Toda vez que o adversário vier para cima de você, pule. O triceratops volta a atacar no próximo estágio. Use a mesma tática para derrotá- o.



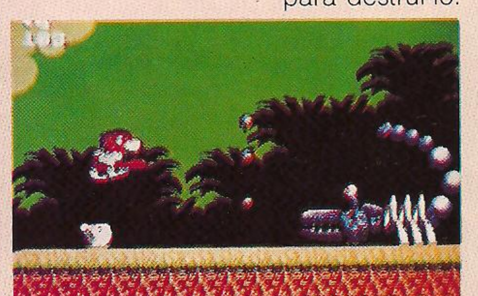


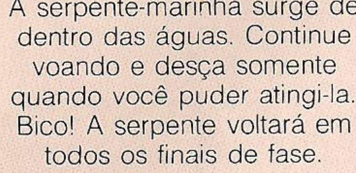
Tiranossauro

Acabar com o tiranossauro (1-3) pode ser baba. Isto se você for esperto e comprar o **jump spell**. Salte para escapar das bolas de fogo do dinossauro e atire como na foto. Ele não resistirá por muito tempo.

Escorpião

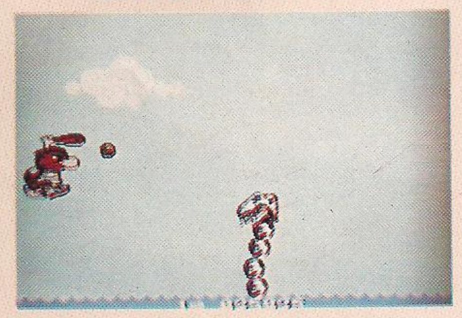
O homem das cavernas tem de enfrentar agora este escorpião gigante (1-4). Cuidado com os tiros que ele solta pelo rabo. Fique em cima da pedra pulando e atire para destruí-lo.





Serpente-marinha

A serpente-marinha surge de dentro das águas. Continue voando e desça somente quando você puder atingi-la. Bico! A serpente voltará em todos os finais de fase.

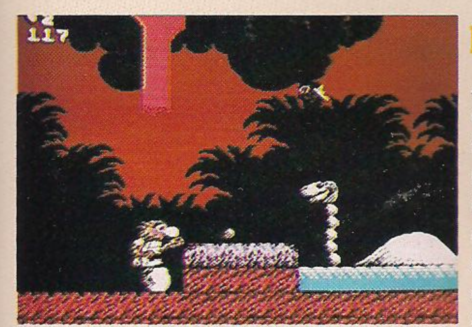




RAIO-X

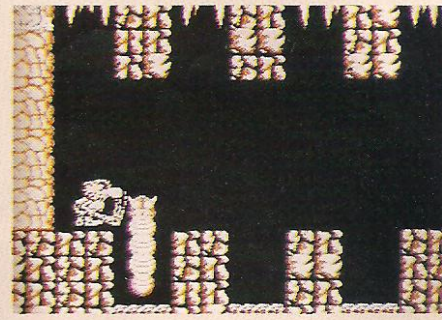
TIPO: Aventura
FABRICANTE: Code Masters
MEMÓRIA: 2 Megabits
FASES: 4
JOGADORES: 2
DIFICULDADE: 7
GRÁFICOS: 6
MÚSICA/EFEITOS: 6
DIVERSÃO: 7

Mounster Island



Brontossauro

Agora chegou a vez do brontossauro (2-1) incomodar Big Nose, mas o seu maior inimigo mesmo é o mosquito. Se ele encostar no herói, já era! O melhor é sacar os movimentos do mosquito, que são sempre os mesmos, e detonar tiros no brontossauro durante os intervalos. O adversário volta a atacar no estágio 2-3 e 2-6. Use a mesma estratégia para destruí-lo.



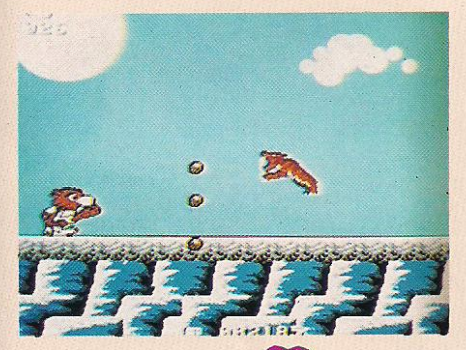
Lacraia

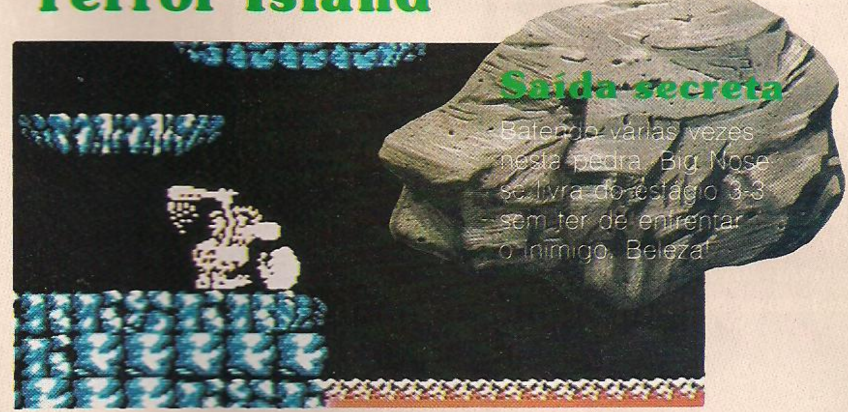
O homem das cavernas tem de detonar tiros para derrotar a lacraia (2-2). Saque o caminho da monstra e vá atrás dela com sua possante clava. A lacraia ataca novamente nos estágios 2-4 e 4-2.

Terror Island

Dente de Sabre

O homem das cavernas tem de enfrentar o tigre com dentes de sabre (3-2). Fique no meio da tela esperando o inimigo pular. Corra então para o canto esquerdo e atire sempre que possível. O tigre retorna nos estágios 3-4 e 4-5.





Saída secreta

Batendo várias vezes nesta pedra, Big Nose se livra do estágio 3-3 sem ter de enfrentar o inimigo. Beleza!



Peixe

O melhor é usar a invencibilidade durante todo o estágio 3-4. Assim, Big Nose não terá grandes problemas para acabar com o peixe inimigo. Fique no canto do bloco de gelo da esquerda e "solte" sua clava sempre que puder.

TRATÉGIA

Chaos Island

Pterodáctilo - Inimigo final

Big Nose está faminto. Mas finalmente ele consegue encontrar o seu tão sonhado pterodáctilo. Cuidado porque o inimigo fica circulando por toda a tela. Atire sempre que possível. O melhor lugar para Big Nose ficar é no alto, bem no centro da tela. Pronto! O ranguinho de Big Nose já está garantido e sua contribuição foi demais.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

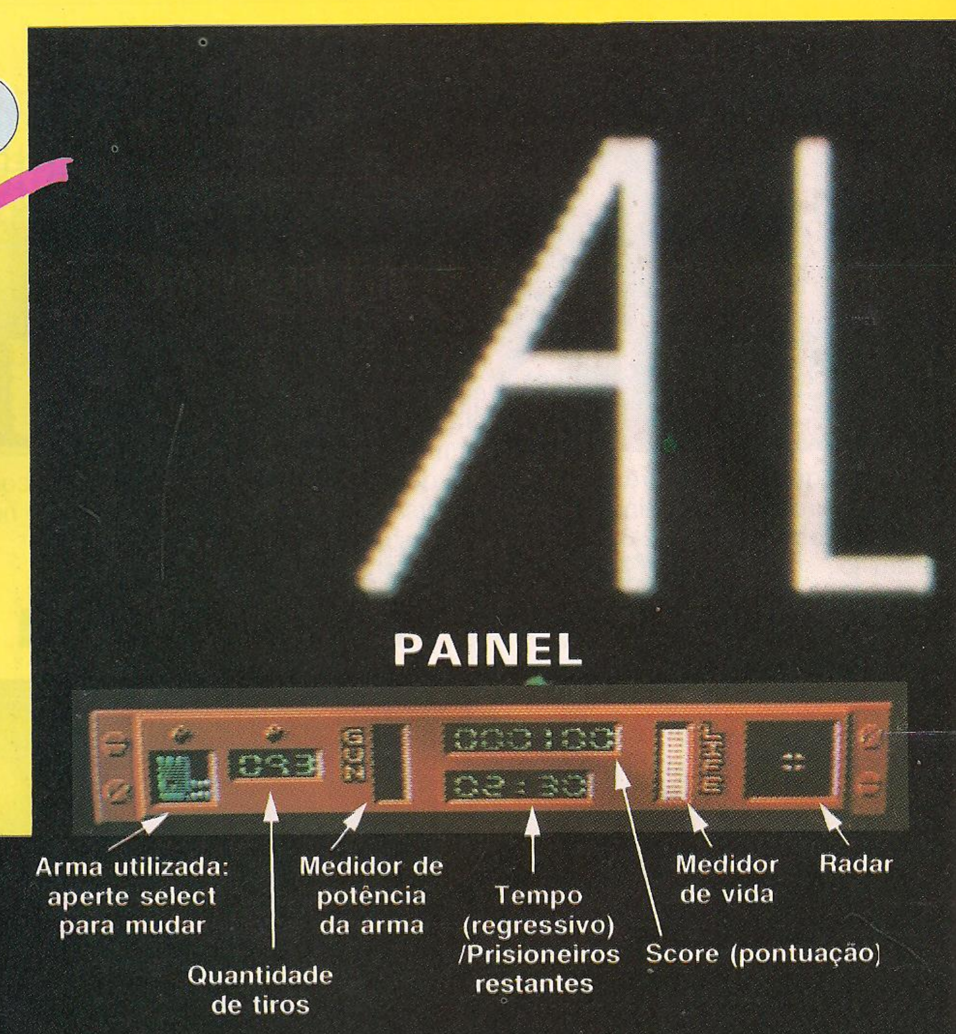
"Após uma longa e difícil aventura, Big Nose captura o pterodáctilo e todos têm um grande dia de Ação de Graças!"

NINTENDO

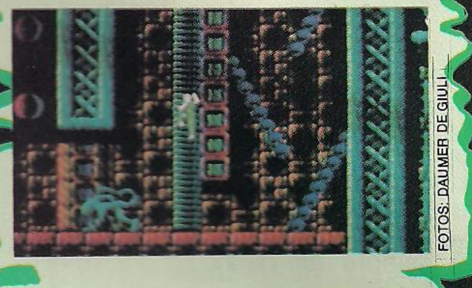
Essa história você já conhece: a cápsula espacial da tenente Ripley caiu no planeta-prisão Fiorina-161. Agora a moça tem de ser muito esperta para salvar os prisioneiros antes que os aliens os ataquem. A dificuldade principal está em encontrar todos os prisioneiros antes que o tempo termine. Acompanhe as principais dicas deste aterrorizante game.

RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Acclaim
MEMÓRIA:	2 Megabits
FASES:	15
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	7
MÚSICA/EFEITOS:	8
DIVERSÃO:	7

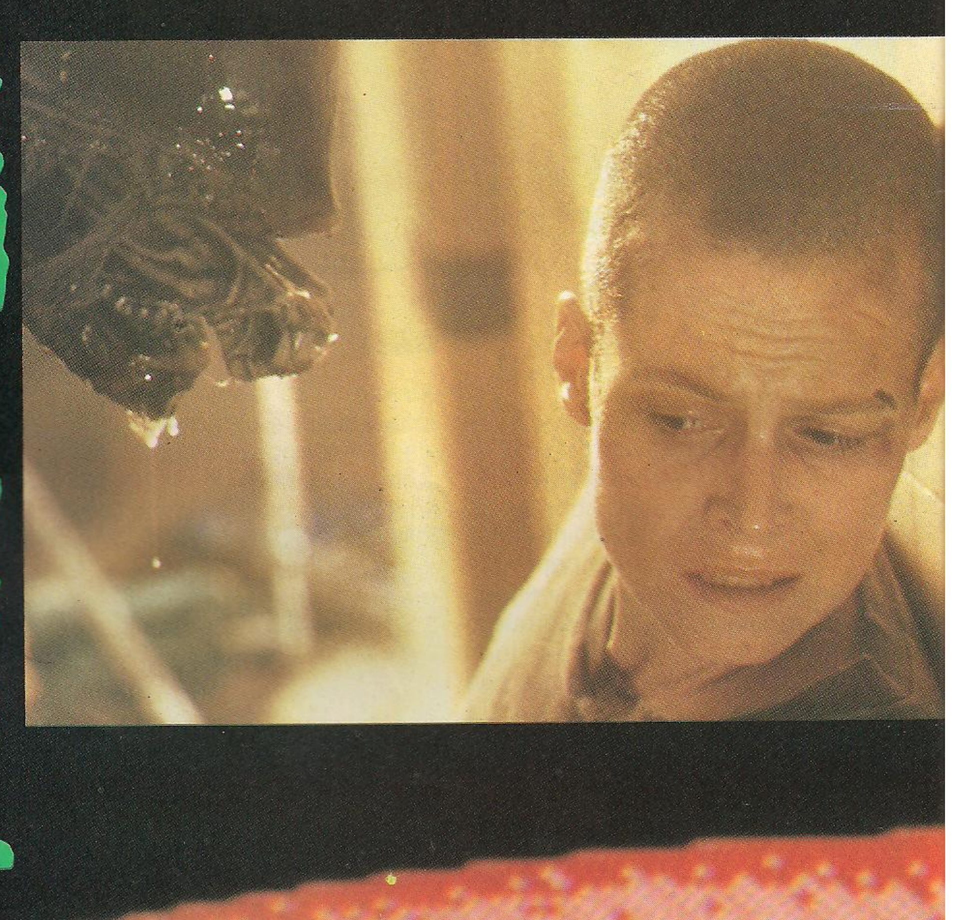


SE LIGA!



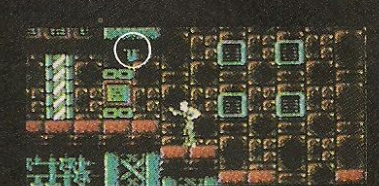
FOTOS: DAUMER DE GIULI

Para descer as escadas com segurança, quando perceber um Alien embaixo, faça assim: pare no meio da escada e observe o movimento do inimigo. Quando ele estiver um pouco antes da escada solte uma granada. Ela explodirá bem em cima dele facilitando sua passagem. É infalível!!



IEN³

DICAS



Toda vez que Ripley encontrar uma porta, aperte o direcional para cima em frente ao painel de controle. Assim, a tenente evita desperdício de munição.

Sempre que houver duas mãos azuis em algum lugar da tela, não dê bobeira. Atire na diagonal ou você será pego de surpresa por algum alien.

ITENS

Diversos itens estão espalhados pelas fases. Encoste neles para pegá-los e selecione-os com botão Select. Agora é só detonar com o botão B. Veja os principais itens:



Radar: ajuda você a localizar aliens e prisioneiros nas proximidades. Funciona automaticamente.

Recuperador de energia: um refresco em momentos difíceis.

Metralhadora: outro item que você já possui desde o início e pode recuperar durante o game.

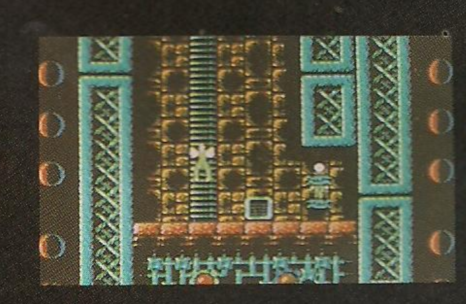
Granadas: com o botão A, Ripley pode arremessar granadas em níveis de altura diferentes ao que ela se encontra. Quando o game começa, você já tem granadas.

Míssel: excelente arma para detonar aliens à distância, pricipalmente os chefes.

Lança-chamas: frita qualquer alien que estiver no seu caminho. Ideal contra os chefes. Você também já começa o game com ele.

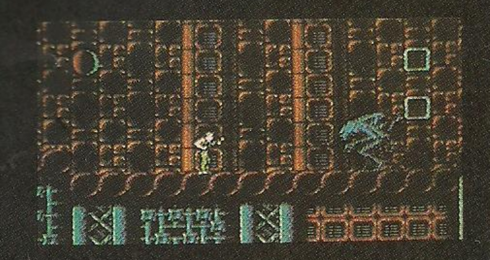
Prisioneiros

Este é um dos prisioneiros que a tenente Ripley terá de salvar com a sua ajuda. A cada fase, o tempo e a quantidade de prisioneiros variam de modo a tornar sua tarefa ainda mais complicada. Mas não impossível!



Inimigos

Para detonar os inimigos de fim de fase, selecione o item fogo para atingi-los de perto e o item míssel para atacá-los de longe. Aproveite também o momento em que eles ficam de costas. Traição e covardia são permitidas aqui.



TALE SPIN

GAME GEAR

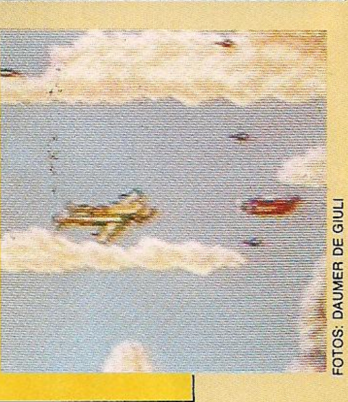
Os heróis mais aéreos da televisão aterrisaram no Game Gear e, tal qual na versão para o Mega, Kiko e Baloo vivem uma aventura alucinante, que pode garantir muita fama e muitos dólares para eles, e bons momentos de diversão para você. A aventura deles é percorrer diversos países recuperando containers e a cada 10 recuperados eles mudam de fase, de país... e de inimigos! Estes, aliás, liderados pelo terrível Shere Khan, fazem de tudo para atrapalhar o sucesso de nossos amigos. A sorte deles é que você vai ajudá-los, não é?

RAIO-X

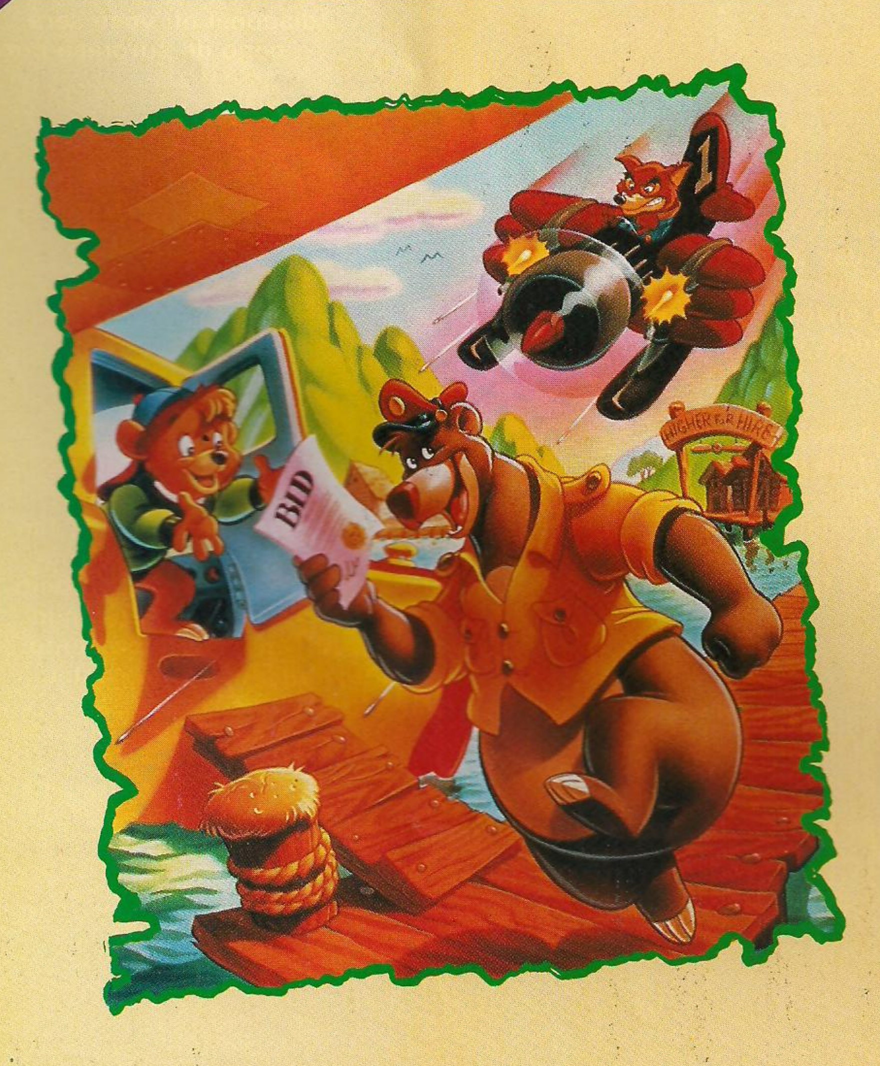
TIPO: Aventura
FABRICANTE: Tec Toy
MEMÓRIA: 2 Megabits
FASES: 10
JOGADORES: 2
DIFICULDADE: 6
GRÁFICOS: 5
MÚSICA/EFEITOS: 5
DIVERSÃO: 6

UAU!!!

Nas fases de bônus o Kiko também pilota o avião. Na versão para Mega só Baloo tinha essa chance, enquanto Kiko ficava esquiando. O grande lance aqui é manter o avião bem no centro da tela. Dessa forma fica muito mais fácil desviar dos inimigos, para esquerda ou para a direita, quando eles vêm para cima. Moleza...



FOTOS: DAUMER DE GIULI





Floresta

Caia na segunda cachoeira para encontrar uma passagem secreta carregada de containers.



Para chegar à saída, use as molas.

Pilares



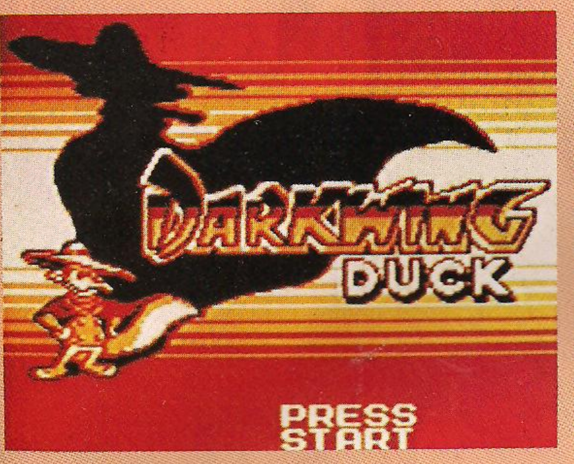
Olha que demais! uma catapulta!! suba na plataforma dela e atire na alavanca. Dessa forma você consegue pular ainda mais alto para detonar o inimigo e pegar o container.



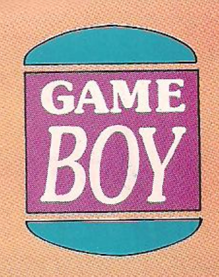
BOSS

Pule o abismo e fique disparando tiros enquanto desvia-se dos terríveis ventiladores assassinos do Boss.

Trabalhoso mas não impossível! TaleSpin tem mais algumas fases, mas agora é com você, boa viagem piloto!



A galera do Game Boy que curtiu a versão desse game para o Nintendo e ficou roendo as unhas pode relaxar e... jogar! O pato mascarado dos estúdios Disney segue a linha de games que a CAPCOM lançou baseada em heróis dos quadrinhos, após A Pequena Sereia e Duck Tales. Nessa aventura o herói terá que vasculhar cada beco de St. Canard atrás dos bandidões da F.O.W.L., uma organização que está acabando com a paz dos moradores da cidade. A tarefa não é fácil, mas VG lhe dá algumas pistas. O resto é história...



RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	CAPCOM
MEMÓRIA:	2 Megabits
FASES:	7
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	6
MÚSICA/EFEITOS:	5
DIVERSÃO:	8

PONTE

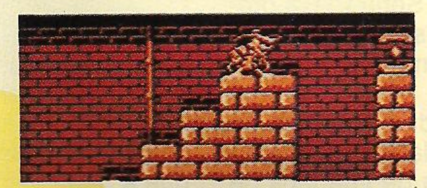
Que tal uma fase de bônus logo de saída? Abaixo dos dois primeiros ganchos dê um tiro na parede e aparecerá a palavra ''GO''. É aí...



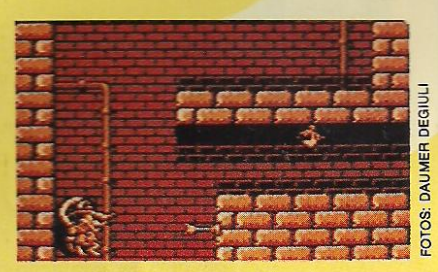
BOSS

O Wolf Duck muda sempre de tamanho. Detone-o quando estiver pequeno. Quando ele está grande atire só nas caixas que ele joga, já que atirar nele não adiantará.

ESGOTO

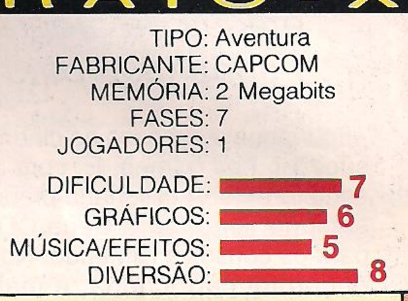


Não pegue esse item se você tiver pego o item flecha no início da fase. Do contrário você perderá a chance de pegar 2 vidas. Como?



Colocando a flecha nessa parede fica fácil!

FOTOS: DAUMER DEGIULI



MARIARTY

Esse cientista alucinado e suas máquinas são seus inimigos agora. Cada vez que você detona uma máquina ele corre para consertá-la enquanto você detona outra. O jeito é acabar com ele primeiro, tomando cuidado para fugir das bolas de fogo que as máquinas atiram. Com ele liquidado fica fácil.

ITENS


Kit pequeno - restaura 1/4 da energia do herói

Kit grande - restaura toda energia



Gás energizante pequeno aumenta 1 unidade de energia à arma do pato

Gás energizante grande aumenta 10 unidades de energia à arma do pato



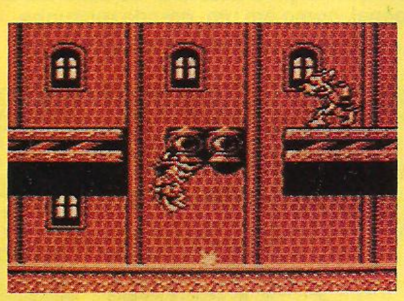
Boneco do DarkWing - vida extra

Barras de ouro - aumenta 500 pontos


Diamante - aumenta 100 pontos no placar.

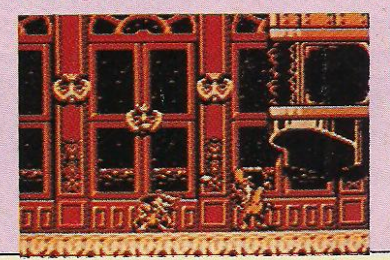
BOSS

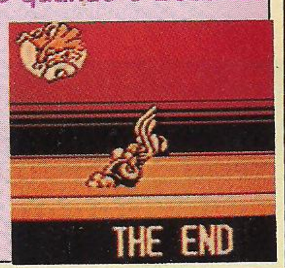
Para acabar com o Megavolt fique pendurado nesse lustre mandando bala nele pelas ostas. Fique esperto para pular os raios elétricos. Chocante!



ESCONDERIJO

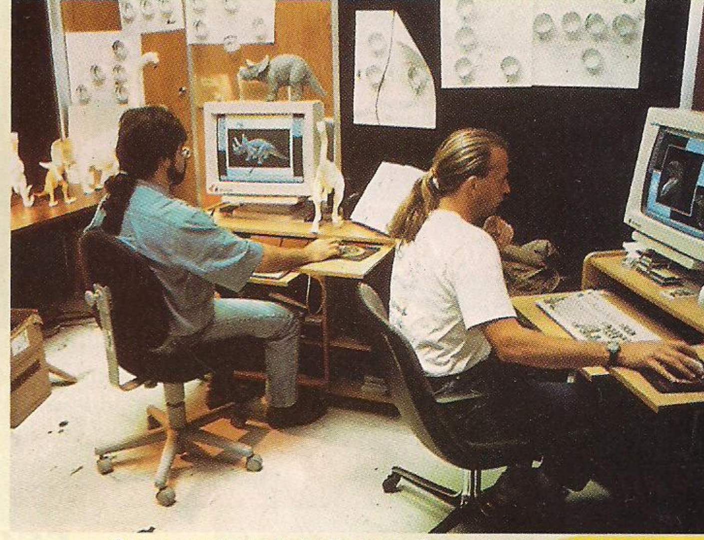
Aqui é complicado. Vá por partes: pendure-se nos candelabros e fique pulando de um para o outro para fugir da serra elétrica. Enquanto isso atire no vidro que proteje o Boss. O vidro quebra, ele desce e protege-se com uma carta. Só desça do candelabro quando o Boss for para o canto da tela, pois, nessa hora, ele atira a carta em você mas é possível pulá-la. Desprotegido ele será alvo fácil para você. Mande bala garoto!





Como foi feito Jurassic Park

Conheça, passo a passo, todas as etapas da programação deste superjogo para o Sega CD.

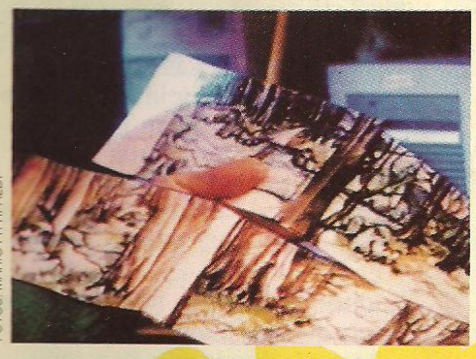


Programadores trabalham no Sega Multimedia Studio: investimento de US$ 10 milhões

Tudo o que é sucesso no cinema acaba virando também sucesso nos games. E, com Jurassic Park, não podia ser diferente. A milionária produção de Steven Spielberg sai logo, logo, para Sega CD, Mega Drive e também para os consoles Nintendo. No caso do Sega CD, a produção foi caprichada, e marcou a estréia do **Sega Multimedia Studio** (Estúdio de Multimídia Sega), em Redwood, California (EUA).

Trata-se de um superestúdio de produção de games capaz de reunir, em um único local, todas as etapas de produção de um jogo, desde a captura de imagens de atores de verdade até o programa final em CD ou cartucho. Segundo Tom Kalinski, presidente da Sega of America, Inc., "foi necessário um investimento de US$ 10 milhões para a construção do estúdio, que foram gastos justamente porque o consumidor queria mais do que simplesmente gráficos de computador nos games".

A julgar pelo resultado de Jurassic Park, tudo leva a crer que a Sega está no caminho certo. VIDEOGAME foi aos EUA buscar para você um **making of** (como foi feito) de Jurassic Park para o Sega CD, e agora mostra todas as etapas desta fantástica produção que durou 18 meses.

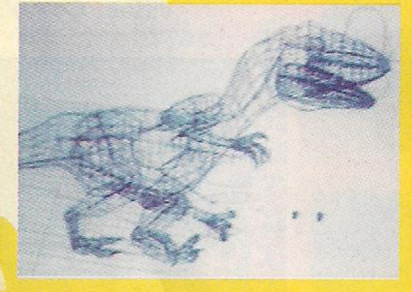


FOTOS: MARIO FITTIPALDI

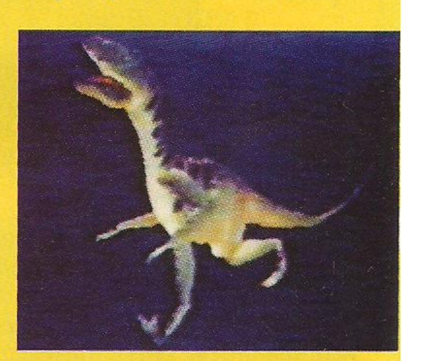
A primeira etapa é desenhar os cenários em papel, como em um grande rascunho do jogo, chamado *storyboard*.



Os desenhos são, então, passados para o computador (um Macintosh) através de um *scanner* (digitalizador de imagens). Segundo *Mimi Doggett*, gerente de arte do *Sega Multimedia Studio*, "aí é que as telas definitivas são trabalhadas".



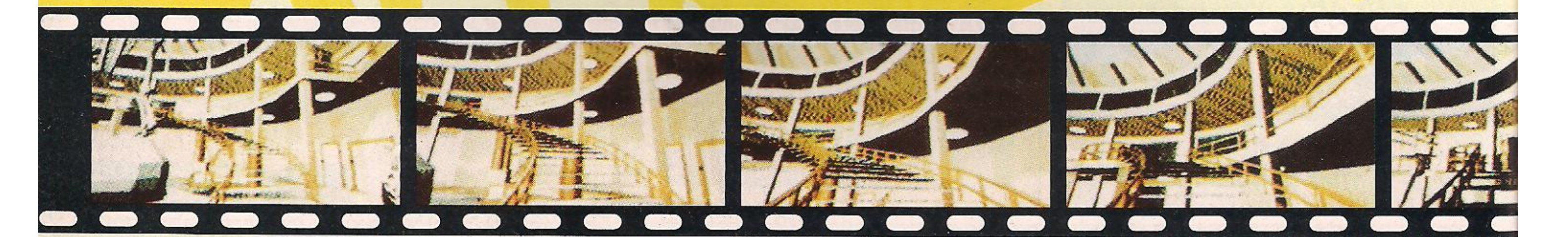
O trabalho de animação dos dinos foi desenvolvido em um computador superpoderoso, chamado *Silicon Graphics Workstation*, e que é capaz de tratar os objetos como um modelo em 3-D. "O SG é uma máquina fantástica, super-rápida, que permite que se encare o trabalho de animação realizado sob todos os ângulos possíveis", diz *Doggett*.



A equipe teve de estudar muito o comportamento dos dinossauros para realizar esse trabalho. Foram necessárias muitas visitas a museus de história natural, e até a ajuda de um paleontólogo famoso, o americano *Dr. Robert Bakker*. Ele chegou à dissecar uma galinha para mostrar aos animadores o funcionamento da estrutura muscular, bastante próximo do que seria a dos répteis jurássicos.



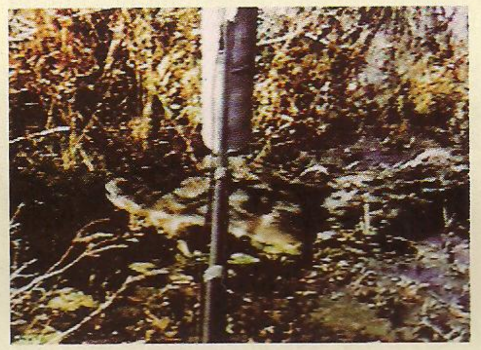
A colaboração do *Dr. Bakker* foi tão importante que ele acabou sendo incluído no game, podendo ser chamado pelo jogador. Ele em pessoa aparece para dar as dicas. Foram feitas tomadas com câmaras de vídeo, que depois foram digitalizadas e incorporadas ao game. *Tom Reuterdahl*, diretor do *Sega Multimedia Studio*, adorou a idéia: "O *Dr. Bakker* acrescentou um sabor todo especial ao game". Aliás, você sabia que um Triceratops pode correr a 48 km/h?



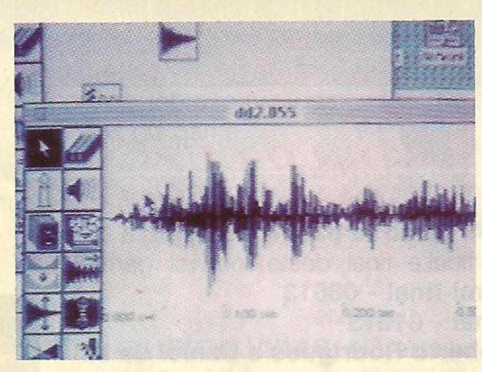
Efeitos sonoros

Só as animações e gráficos não bastam, pois, afinal de contas, um game em CD deve ter músicas e efeitos reais - e que música! O problema da Sega era justamente reproduzir o "rugido" dos dinossauros, uma vez que eles não existem mais. Qum conta como isso foi feito é Brian Coburn, músico do **Sega Multimedia Studio**: "tivemos de recolher sons na própria natureza para formar um arquivo. Fomos então a florestas no Hawaii e até a um pântano, o Okefenokee, na Georgia (sul dos EUA), recolher esses sons".

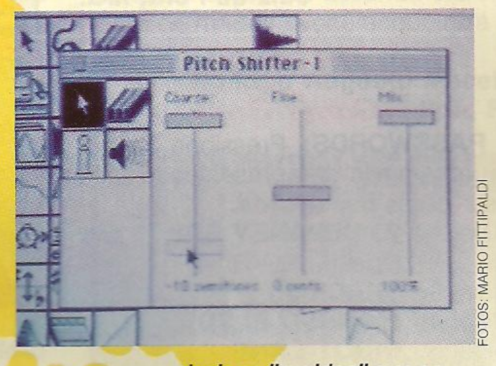
Essas amostras sonoras foram então digitalizadas para um computador Macintosh através de um equipamento chamado **sampler** e, uma vez no computador, puderam passar por uma série de filtros e efeitos digitais, até se transformarem em algo que se imagina bastante próximo ao que os dinossauros faziam. "O resultado é incrível. Parece um animal de verdade, mas não é", orgulha-se Brian.



Microfones captam os sons na natureza...



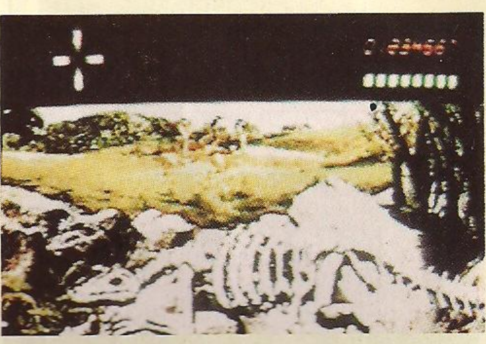
...que são analisados no computador...



FOTOS: MARIO FITTIPALDI

...para reproduzir os "rugidos" que se imaginam que os dinossauros emitiam.

O jogo foi desenvolvido do ponto de vista do jogador...



...que pode percorrer o parque como se estivesse mesmo nele. Demais!

O jogo

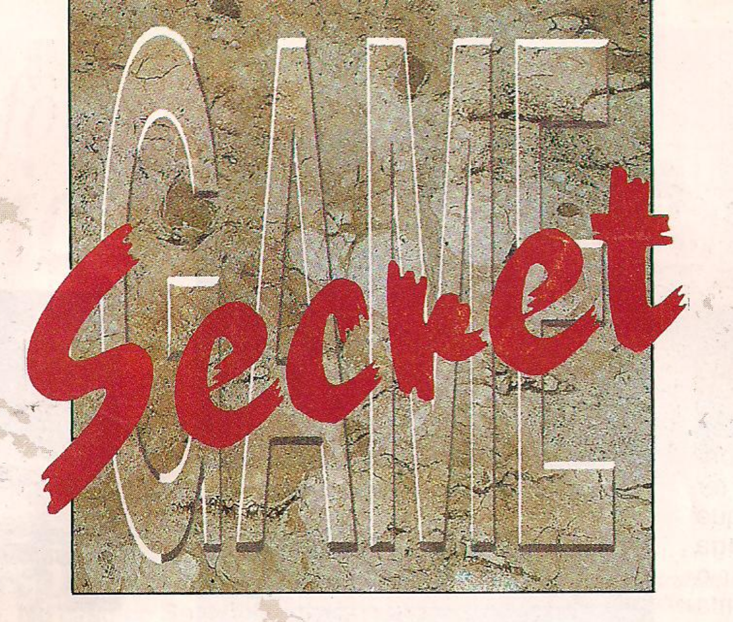
Tudo isso pronto, todo o trabalho agora passou a ser de quatro programadores, cuja tarefa foi a de juntar todas essas etapas em um pacote só - que é, afinal de contas, o CD que você utiliza para jogar. E o resultado surpreende. O game oferece uma visão de primeira pessoa, e a imagem se desloca na direção do jogador à medida em que ele se movimenta pelo cenário, num show incrível de efeitos **zoom** e de rotação. Esse é o grande lance do game, que permite que o jogador passeie pelo Parque Jurássico e construa a sua própria história. E, de quebra, aprenda muita coisa sobre esses répteis incríveis, os dinossauros.

Mário Fittipaldi,
enviado especial a Chicago.

Música

A trilha sonora do game foi produzida pelo músico Spencer Nilsen, produtor musical senior do **Sega Multimedia Studio**. Ele utilizou teclados e sintetizadores conectados ao computador para produzir os temas das muitas cenas do game. "A música de um game em CD tem a mesma função da música no cinema. Ela deve trazer o jogador para o ambiente do jogo, provocar sensações e reações, mesmo que eles estejam apenas sentados em sua sala de estar. Minha maior preocupação na composição da trilha foi em realmente transportar o jogador para o período jurássico". Para isso, foi utilizada a tecnologia **Q-Sound**, que faz com que o som se desloque pelo ambiente onde o jogador está jogando, criando um interessante efeito de profundidade.

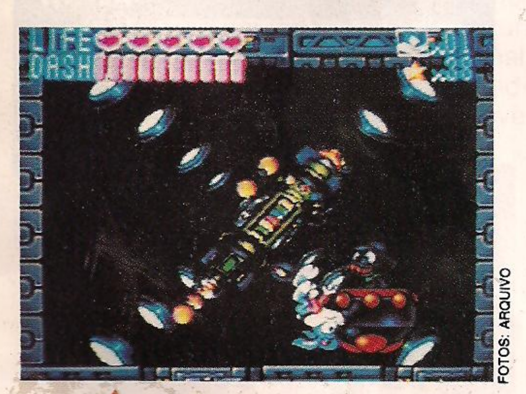




WORLD CUP
(Game Boy)

Aí estão as passwords para a semi-final e final deste incrível game:
Semi-final - 08613
Final - 01613

Roberto Rodrigues e Daniel de M. Dantas
Juiz de Fora, MG.



FOTOS: ARQUIVO

TINY TOON ADVENTURES
(Super Nintendo)

COMO SELECIONAR AS FASES DE BÔNUS: Na tela de abertura selecione a opção **password** e pressione **Start**. Nessa tela coloque "Elmyra" no primeiro box, "Shirley" no segundo e o "Coyote" no terceiro. Pressione **Start** e você poderá escolher em que fase de bônus quer jogar. Se preferir, coloque o cursor em **ROULETTE** e poderá jogar nas fases de bônus aleatoriamente.

PARODIUS
(Super Nintendo)

IMUNIDADE TOTAL: Na tela de seleção de naves aperte o direcional 4 vezes para cima; mantenha o cursor na nave **VIPER** (com o controle para cima pressione **L** e **X** e segure cerca de 25 segundos), surgirá a tela de seleção de fases e em **MUTEKI** coloque 01. Pronto!

Helvio F. Pereira da Silva
Jundiaí, SP

THE FLASH
(Game Boy)

PASSWORDS: Pressione **Select** durante a tela de apresentação para usar essas **passwords**:
Nível 1 - **23 DELANEY ST**
Nível 2 - **DENIM BLVD**
Nível 3 - **TRACK 29**
Nível 4 - **PICASSO BLVD**
Nível 5 - **INGOT LANE**
Nível 6 - **7TH MARKET**
Nível 7 - **TRACK 12**
Nível 8 - **RUE LE DAY**
Nível 9 - **TIN ALLEY**
Nível 10 - **GORBY WAY**
Nível 11 - **TRACK 66**
Nível 12 - **FUN HOUSE**

FLYING WARRIORS
(Nintendo)

PASSWORD PARA O ÚLTIMO NÍVEL: Para detonar no último nível deste game com toda a energia, use esta password: **ZL14 CB88 CCCCB.**

NINJA GAIDEN III
(Nintendo)

GANHE 8 VIDAS: Em qualquer momento do jogo pressione o direcional para cima, o botão de pulo e **Start** simultaneamente. Fácil, não?

João Cláudio Pinto Cunha
Paço do Lumiar, MA.

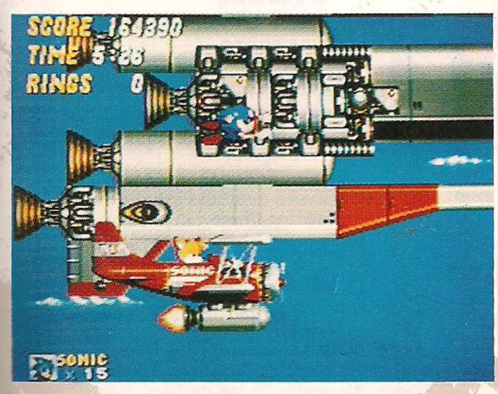


T.M.N.T. THE HYPERSTONE HEYST
(Mega Drive)

SELEÇÃO DE FASES: Logo que aparecer o logotipo **KONAMI** digite a seqüência C, B, B, A, A, A, B, e C. Seja rápido ou não funcionará. Agora pressione **Start** e aparecerá a tela do título. Digite então a seqüência A, B, B, C, C, C, B, e A. Pressione **Start** no controle 1 ou no 2 e você poderá escolher o estágio e a área em que quer jogar.

ROAD RASH 2
(Mega Drive)

GRANA E VELOCIDADE: Para conseguir as melhores motos e detonar muitas porradas em alta rotação, use estas **passwords** quentíssimas:
01C8-1V0L - Nível 1 com US$ 1 mil
EBC9-1U0D - Nível 1 com US$ 300 mil
EBC9-5U0H - Nível 5 com US$ 300.520



SONIC 2
(Mega Drive)

CÓDIGOS PARA GAME GENIE:
.ROTA-DERP: Invisibilidade e, virtualmente, invencibilidade.
.AE8A-AAD2: Mais dificuldade, começa com apenas 1 vida.
.IXGA-CAZE: Vidas infinitas para o segundo jogador.

16 Bits Club Association
Porto Alegre, RS

WORLD TROPHY SOCCER
(Mega Drive)

JOGUE A FINAL: Para disputar esta emocionante partida, jogando o Brasil contra a Argentina, é só usar a **password** abaixo e detonar para ser campeão!
KV3EAATIGA

José Baptista dos Santos Neto
Maceió, AL

NHLPA HOCKEY
(Super Nintendo)

JOGUE AS FINAIS: Para disputar as últimas partidas deste game, é só usar estas **passwords**:
1.º jogo - **HFDL4Y68PTXSSIG7**
2.º jogo - **BNZWDR3YOY77CFS9**
Final - **BN4OJ5B4DSV25JDO**

Vinícius N. M. Jacão
São Paulo, SP

NARCS
(Nintendo)

DOIS CONTINUES: Para conseguir dois **Continues** faça as seguintes combinações na tela de apresentação: segure o direcional para cima, **SELECT**, **A** e **B** simultaneamente e aperte **Start**. Pronto!

Rubens Antônio França Júnior
Eldorado, MG

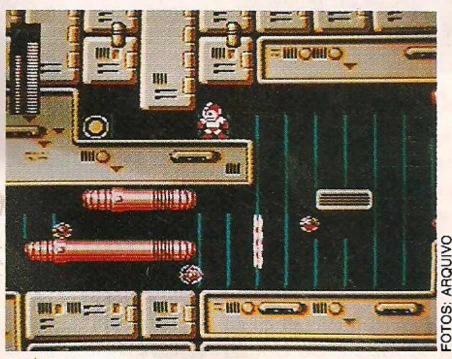
WING COMMANDER
(Super Nintendo)

SELEÇÃO DE ESTÁGIOS, INVENCIBILIDADE E SOUND TEST: É fácil, basta na tela de abertura digitar B, A, B, Y, B, Y, L, A, R, A, e **Start**. Pronto! Agora é só escolher a fase, missão, seu grau de invencibilidade e, de quebra, ouvir todos os sons e efeitos do game.

MICKEY MOUSE - THE MAGICAL QUEST
(Super Nintendo)

GANHE 2 VIDAS: No estágio 1-3 detone o castor que está no lago, tome ar e mergulhe. Passando entre os tocos de madeira você encontrará as duas vidas.

Rodrigo Augusto Mocelin
Poá, RS



FOTOS: ARQUIVO

MEGA MAN 4
(Nintendo)

ARMA SECRETA: Na fase do Pharaoh Man quando terminar a parte da areia movediça, em vez de entrar no buraco para continuar a fase, passe por cima dele usando o **Rush Jet**. Do outro lado há mais areia movediça e no final você encontra o **Baloon**, arma para subir em lugares altos.

Márcio V. Corso
São Paulo, SP

> Game Secret também publica as dicas do leitor. Se você tiver um super-segredo, aquela dica "da hora" ou ainda **passwords**, não perca tempo. Escreva para Sigla Editora, Revista **VIDEOGAME**, seção Game Secret: Rua Alice de Castro, nº 60, São Paulo, CEP: 04015-903. Sua dica pode ser publicada.

GALERIA DOS FERAS

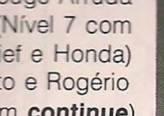
RECORDS

A galera está mesmo ligada! Esse mês chegaram muitos recordes quentíssimos. Infelizmente não podemos publicar todos, mas selecionamos alguns bem legais. Confiram! O quê? Você ainda não participou da Galeria? Não perca mais tempo, mande aqui para a redação a foto do seu melhor score ou da tela do fim do seu game predileto, com seu nome, a pontuação, o nome do game e o sistema anotados no verso. Seja um FERA !!!

SUPER NINTENDO



SUPER STAR WARS — Rodolfo B. Possuelo — Terminado
STREET FIGHTER II — Marcel Rougé Arruda — Terminado (Nível 7 com Ryu, Blanka, Zangief e Honda)
STREET FIGHTER II - Adalberto e Rogério Lachowicz — Terminado (Nível 7 sem **continue**)



STARFOX — João Carlos Zeferino — 55.900
FINAL FIGHT — Rodolfo B. Possuelo — 99.999.993
BATMAN RETURNS — Bruno P. Guerra — 9.999.900
ROBOCOP III — Vulcan A. J. E. — 246.675

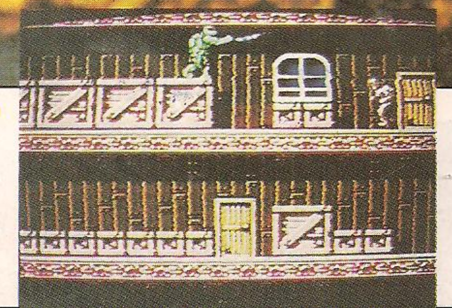
MEGA DRIVE

HOCKEY NHLPA 93 — Marcel Rougé Arruda — Terminado
JOE MONTANA — Marcel Rougé Arruda — Terminado
TWINK TALE — Luiz Carlos Rodrigues — 999.890
TAZ-MANIA — Luiz Roberto Gomes da Silva — Terminado
POWER ATHLETE — Fernando H. de Souza — Terminado
ROLO TO THE RESCUE — Luiz Carlos Rodrigues — Terminado
DREAM TEAM — Marcel Rougé Arruda — Terminado (campeão com EUA)

MASTER SYSTEM

ALIEN 3 — Paulo Roberto Nunes de Souza — 66.570
BATTLE OUT RUN — Isabel da Costa Lorite — 204.500
SONIC THE HEDGEHOG 2 — Daniel Francoy — 1.575.100

NINTENDO





T.M.N.T. — Rodolfo B. Possuelo — 9.999.900
POW — Equipe Nes Tendo — 306.900
NINJA GAIDEN II — Equipe Nes Tendo — 999.990



DIRETORES
Maria Célia Furtado
Josias Silveira
Márcio Saldanha Marinho

REDAÇÃO:
Diretor Editorial
Josias Silveira (responsável)
Redator-Chefe
Roberto Araújo
Editor
Mário Fittipaldi

Colaboradores
Silvia Szaf (editora executiva); Toni Ricardo Cavalheiro (supervisor de games); Betto D'Elboux, Alexandre Barros da Silva, Luiz Carlos Mazzaferro e Mário B. Câmara.
Fotos: Studio Norberto Marques.
Revisão
Rosana Mauro.
Arquivo
José dos Santos Silva
Projeto Gráfico
Herbert Frederico

EDIÇÃO DE ARTE
Paulo Affonso Soares (supervisor)
Herbert Frederico (editor de arte).
Shirley Vieira e Francisco Ferrari Filho (Diagramação).
Beto F. Leite, Marcelo M. Rainho e Manoel Marcelo Valverde (arte final).
Soraya Maria P.M. Corrêa (secretária).
José Francisco Cavalcante, Luisa Maria V. Negretti e Eliane Ferreira Cruz (composição).

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Gerente
Edgar Aguiar Rosa
Representantes SP
Angela Taddeo, Maria Silvia Varella, Antônio Carlos C. Silva e Dora Magalhães.

Coordenação de Apoio às Vendas:
Ulla Schöffel e Marília Elisabete R. Leite
Tráfego:
Laércio da Silva.
ASSINATURA E NÚMEROS ATRASADOS:
Arlete M. Lopes - fone (011) 549-1433
Gerente Financeiro:
José Eduardo Teixeira
Gerente Contábil:
Osny Luttenschlager S. Serra
RIO DE JANEIRO - Filial
Rua Sá Viana, 125 - Tel.: (021) 258-5959

VIDEOGAME com periodicidade mensal é editada pela **Sigla Editora Ltda**. (Administração, redação, publicidade). **Rua Alice de Castro, nº 60** - Fone (011) 549-1433, TELEX nº (011) 36696 - SGLE - BR, FAC-SÍMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015-903 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. -Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama nº 4-4A Sacavem -Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394. **VIDEOGAME** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. **VIDEOGAME** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios.

- Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro B. Registro no INPI, protocolo nº 811.012.018. Fotolitos: Marprint, Pre Press, Bosatelli e Grafibrás. Composição: Grafibrás. Impressão: **W. ROTH S.A.**

JULHO/93

ANER

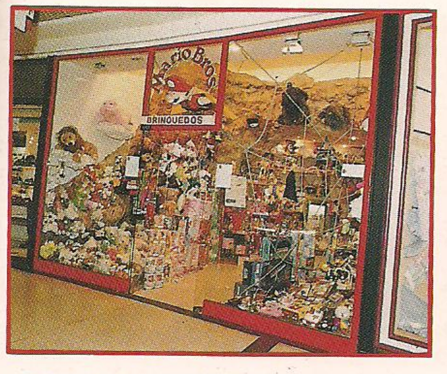
NÓS CUIDAMOS DA FANTASIA DOS BAIXINHOS E DOS ALTINHOS.

Mario Bros.
BRINQUEDOS

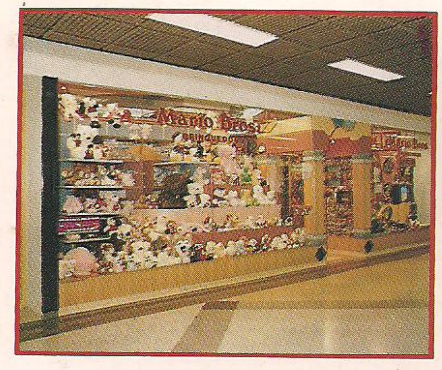
Temos os brinquedos mais divertidos para a criançada. E também toda a linha de videogames nacionais e importados — Mega Drive, Super Nintendo, Master System, Neo-Geo e os cartuchos mais quentes do momento. Para os donos de locadoras, temos uma promoção com preços especialíssimos. Esperamos você para se divertir e fazer muito sucesso com a gente.

MEGA DRIVE
Em 4 pagtos. sem juros

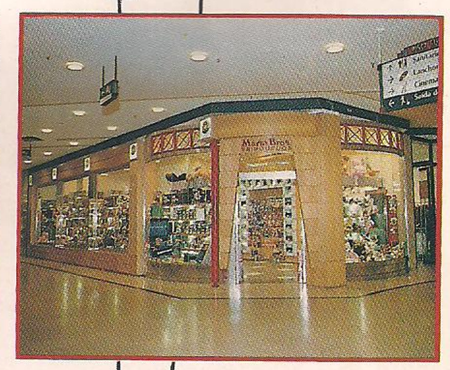
SUPER NINTENDO
US$ 200



SHOP. WEST PLAZA
Tel.: 263-3353



SHOP. PAULISTA
Tel.: 287-5341



SHOP. MORUMBI
Tel.: 530-3909

Prá debulhar os games e tornar o seu videogame o máximo, o canal é a linha SUPER PRO. Design super ergonomico e um modelo certo pra cada tipo de console.

SUPER PRO: Compatível com Super Nintendo* é o modelo que além dos 6 botões de disparo independentes (A, B, X, Y, L e R) tem 6 chaves seletoras de turbo com 2 velocidades e chave de slow-motion.

SUPER PRO 2: Compatível com o Mega Drive* este é o modelo mais completo e avançado do mercado. Tem 4 botões de disparo (A, B, C e A+B), 2 botões laterais de disparo que podem ser programados (em A, B ou C), 3 chaves seletoras de turbo e auto-fire com 2 velocidades para os botões A, B e C além da chave seletora "SPEED" que permite mais 2 velocidades de turbos; chave seletora de slow-motion e botão de pause. O botão de disparo A+B tem as velocidades programadas através das chaves seletoras independentes.

SUPER PRO 3: Compatível com os videogames Phanton System*, VG 9000* e VG 8000*, Dynavision 2* e 3*, Hi Top Game*, Top System* e Handyvision*. Neste modelo você escolhe sua melhor configuração de jogo, tanto nos 4 botões de disparo (2A e 2B) dispostos de forma cruzada, como nas 4 chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão, 2 botões laterais com função de direcional L e R além das chaves seletoras de programação que possibilitam o uso deste joystick nos consoles acima. É só você programar e aí jogar inclusive nos videogames dos seus amigos.

DEBULHADOR DE GAMES

